Manual da classe de:

DESBRAVADORES

COMPANHEIRO

E COMPANHEIRO DE EXCURSIONISMO

Manual da Classe de Companheiro e Companheiro de Excursão

Ministério Jovem

Divisão Sul-Americana

Título em Inglês
Companion

Tradução
Heloísa Siqueira de Jesus s C. L. Pagani

Revisão
Regina Mota

Diagramação e Arte
Sobretudo Graphic Designers

Impressão
Gráfica do Instituto Adventista de Ensino
Publicado pelo Ministério Jovem
Divisão Sul-Americana

2000

- COMPANHEIRO -

- Índice -

Introdução 4

Requisitos Para Companheiro 8

Detalhamento dos Requisitos
- Geral 10
- Descoberta Espiritual 13
- Servindo a Outros 22
- Desenvolvendo a Amizade 25
- Saúde e Aptidão Física 26
- Desenvolvimento de Organização e Liderança 30
- Estudo da Natureza 35
- Arte de Acampar 44
- Enriquecendo seu Estilo de Vida 60

Introdução

Objetivos

• Criar oportunidades para que os juvenis saibam que Deus ama e cuida de todos eles.

• Ajudá-los a compreender que Cristo é a maior revelação de Deus.

• Conscientizá-los de que a igreja está interessada neles como indivíduos.

• Permitir o desenvolvimento do indivíduo através das relações interpessoais dentro de atividades selecionadas.

• Ampliar sua visão das necessidades da comunidade e ajudá-los a descobrir meios de atendê-las.

• Ajudá-los a desenvolver um desejo de realização em todo o seu trabalho, e estimular-lhes a vontade de continuar todo o programa.

Alvo

A Mensagem do Advento a Todo o Mundo em Minha Geração

Lema

"O Amor de Cristo me Constrange."

Voto

Pela graça de Deus, serei puro, bondoso e leal. Guardarei a Lei dos Desbravadores. Serei um servo de Deus e amigo de todos.

A Lei dos Desbravadores

1) Observar a devoção matinal.
2) Cumprir fielmente a parte que me corresponde.
3) Cuidar do meu corpo.
4) Manter a consciência limpa.
5) Ser cortês e obediente.
6) Andar com reverência na casa de Deus.
7) Ter sempre um cântico no coração.
8) Ir aonde Deus mandar.

Como Usar os Planos de Ensino

Para apoiar a classe de professores no trabalho de organizar o currículo para o plano de ensino, você tem inclusas neste trabalho amplas orientações sobre como realizar e concluir o programa em um ano, promovendo classes de 30 a 35 minutos de duração. Quando organizar seu plano, lembre-se de que o ano do desbravador geralmente corresponde ao ano letivo. Isso significa, em tese, que 43 fins de semana estão disponíveis por ciclo.

Durante esse tempo, todavia, a maioria dos departamentos de jovens das Associações promove eventos combinados como *camporees*, feiras e reuniões. Isso quer dizer que menos de três fins de semana estão disponíveis para a igreja local, reduzindo-se assim o número a 40. Como os desbravadores se encontram regularmente duas vezes por mês, isso diminui a disponibilidade a 20 sessões.

Conquanto os planos de ensino sejam preparados para que nenhum trabalho dos Desbravadores se conclua nos dias em que eles estão nos acampamentos ou nos eventos patrocinados pela Associação, alguns requisitos prestam-se para essas ocasiões e podem ser nelas completados.

As saídas bimestrais são normalmente postuladas pela Associação, e os professores deveriam tentar maximizar seu tempo. Para posteriores detalhes sobre essas saídas, ver o Manual dos Dirigentes de Desbravadores.

Para auxiliar o professor, os requisitos de cada sessão estão alinhados à margem esquerda do plano de ensino sugestivo. Eis as siglas.

G - Geral

DE - Descoberta Espiritual

SO - Servindo a Outros

DA - Desenvolvendo a Amizade

SA - Saúde e Aptidão Física

DL - Desenvolvimento de Organização e Liderança

EN - Estudo da Natureza

AA - Arte de Acampar

EV - Enriquecendo Seu Estilo de Vida

RA - Requisitos Avançados

Nota: *Esses planos são apenas sugestivos. Certamente se deve modificá-los e adaptá-los para atender às situações, recursos e necessidades próprios.*

- C O M P A N H E I R O -

Programa Semanal	Esquema-Modelo	Requisitos Atendidos
1	Voto - Discutir o significado, ilustrar e aprender Identificar e descrever sete pássaros e doze aves Apresentar o livro "Caminho a Cristo" Apresentar os livros e o certificado do Clube do Livro Membros e seus deveres	G EN RA G G G
2	Livros do Novo Testamento-Iniciar estudo e discussão Iniciar leitura de Mateus e Marcos Aptidão física e exercício - viver saudável Introdução às Gemas Bíblicas	DE DE SA DE
3	Revisão de livros do Novo Testamento Identificar e descrever sete/doze árvores Planejar um acampamento ou excursão.	DE EN RA DL
4	Teste sobre livros do Novo Testamento Pontos sobre o lugar do acampamento Planejar e ajudar ao curso Como Deixar de Fumar em Cinco Dias ou fazer um pôster	DE AA SA RA
5	Acampamento Revisão dos Livros do Novo Testamento Preparar cinco tipos de fogueira, conhecer seus usos e regras de segurança	SA DE RA
6	I Cor. 9:24 a 27 - Aprender e explicar Bandeira Nacional - composição e uso apropriado Checar a leitura de Mateus e Marcos	SA G RA DE
7	Registro da história da Criação Revisão pássaros e árvores	EN EN RA
8	Efeitos do fumo Apresentar a especialidade Estudo da Natureza, que continuará por diversas sessões Revisão de I Cor. 9:24 a 27 Apresentar a especialidade Artes Manuais	SA EN SA EV
9	Acampamento Revisão I Cor. 9:24 a 27 Oito direções gerais sem bússola Revisão nós de Amigo	 SA AA AA
10	Introduzir discussão bíblica - designar deveres para casa Nós de Companheiro	DE AA

- COMPANHEIRO -

11	Resultados do dever bíblico de casa, discussão, etc Plano de serviço à comunidade Nós - painel com 15 nós	DE SO RA AA RA
12	Bimestralmente - Marcha de 8 km com registro Revisão pássaros/árvores	SA RA EN EN DL
13	Marcar leitura das primeiras visões de Ellen G. White Especialidade: Natureza	DE RA EN
14	Seções de Memorização Bíblica Discussão dos resultados do serviço à comunidade Checagem de toda a tarefa de leitura	DE SO RA G
15	Acampamento Revisão das seções de memorização bíblica Preparo da refeição sem utensílios Discussão culturas, gêneros; Completar a especialidade Artes Manuais	 DE AA RA DA EV
16	Discutir como Deus usa os profetas Primeiros Socorros Especialidade de Artes Domésticas	DE RA AA EV RA
17	Completar primeiros socorros - teste O que os pais provêem	AA DA RA
18	Especialidade Natação para iniciantes avançados (Atenção! Isso pode exigir sessões especiais)	 SA
19	Exame de Gemas Bíblicas	DE
20	Checagem de todas as tarefas de casa. Completar os trabalhos ainda não realizados. Revisar a seção memória. Completar especialidades Planejar o programa de investidura	 DL RA

Requisitos Para Companheiro

I - Geral

1) Ter, no mínimo, 11 anos de idade. √

2) Ser membro ativo do Clube dos Desbravadores. √

3) Aprender ou repassar o significado do Voto dos Desbravadores e ilustrar seu significado de forma interessante.

4) Ler o livro "Pela Graça de Deus".

5) Ter o certificado vigente do curso de leitura para menores do ano em curso e escrever, pelo menos, um parágrafo de resumo de um dos livro.

II - Descoberta Espiritual

1) Saber de cor os livros do Novo Testamento e conhecer as quatro áreas em que estão divididos. Demonstrar habilidade em encontrar qualquer livro que seja pedido.

2) Ter um certificado de Gemas Bíblicas.

3) Em consulta com seu conselheiro, escolher um dos seguintes temas:
a) Uma das parábolas de Jesus
b) Um dos milagres de Jesus
c) O Sermão da Montanha
d) Um sermão sobre a segunda vinda de Cristo.

Demonstrar seu conhecimento sobre os ensinamentos de Jesus em uma das seguintes formas;
a) Intercâmbio de idéias com o seu conselheiro.
b) Atividade que integre todo o grupo.
c) Dissertação.

4) Ler o evangelho de Mateus ou Marcos em qualquer tradução. Memorizar duas das seguintes passagens:
a) As bem-aventuranças - Mateus 5:3-12
b) Oração do Senhor - Mateus 6:9-13 √
c) Volta de Cristo - Mateus 24:4-7; 11-14
d) Comissão Evangélica - Mateus 28:18-20 √

III - Servindo a Outros

1) Em consulta com o seu líder, planejar dedicar pelo menos duas horas na sua comunidade demonstrando de maneira consistente, companherismo real para alguém.

2) Dedicar pelo menos meio dia participando num projeto que beneficiará a comunidade ou sua igreja.

IV - Desenvolvendo Amizade

1) Discutir o princípio, e demonstrar o significado de respeitar as pessoas de diferentes culturas e sexo.

V - Saúde e Aptidão Física

1) Saber de cor e explicar I Coríntios 9:24-27

2) Discutir com o seu líder aptidão física e exercícios regulares e como eles se relacionam com um viver saudável.

3) Aprender sobre os efeitos nocivos de fumar sobre a saúde e o físico, e escrever seu próprio voto de compromisso de abster-se do uso do tabaco.

4) Completar a especialidade de Natação Avançada.

VI - Desenvolvimento, Organização e Liderança

1) Planejar e dirigir um culto devocional para o seu grupo.

2) Ajudar sua unidade ou clube a planejar uma atividade especial tal como uma recepção, excursão ou acampamento com pelo menos uma noite fora.

VII - Estudo da Natureza

1) Participar em jogos da natureza ou participar numa caminhada de uma hora em meio à natureza.

2) Completar uma das seguintes especialidades: *anfíbios, aves, animais domeesticos, aves domésticas, pecuária, répteis, conchas, árvores, arbustos.*

3) Recapitular o estudo da criação, e manter um diário de sete dias de suas observações da natureza, no qual cada dia você dará atenção às coisas criadas naquele dia.

VIII - Arte de Acampar

1) Descobrir os oito pontos cardeais sem ajuda de uma bússola.

2) Participar num acampamento de fim de semana.√

3) Aprender ou recapitular os nós da classe de Amigo. Atar e conhecer o uso prático dos seguintes nós: *escota, pescador, volta da ribeira, volta esticada ou volta paradora, catau.*

4) Completar a especialidade de Primeiros Socorros Básicos.

IX - Enriquecendo Seu Estilo de Vida

1) Completar uma especialidade em Artes Manuais, não conseguida anteriormente.

- C O M P A N H E I R O -

Geral

Desenvolvimento Sugestivo Para Requisitos

☺ Requisito 1

Ter, no mínimo, 11 anos de idade ou estar na 6ª série.

Explicação

a) Quando estiver na 6ª série ou seu equivalente;

b) Completar 11 anos no primeiro semestre. Os nossos membros podem unir-se ao clube em qualquer tempo.

☺ Requisito 2

Ser membro ativo do Clube de Desbravadores.

Explicação

Para ser membro ativo o juvenil deverá;

a) Pagar regularmente as mensalidades do clube;

b) Participar pelo menos, em 75% das atividades do clube.

O Desbravador deve apoiar o Clube de Desbravadores com sua influência, e aceitar as responsabilidades que lhe são confiadas.

☺ Requisito 3

Aprender ou rever o Voto dos Desbravadores, ilustrando de forma interessante seu significado.

Período de Aula: Um

Explicação

Os desbravadores podem ilustrar as partes do voto por meio de desenhos, pinturas ou gravuras. Essa atividade também pode ser realizada como projeto de unidade. Cada desbravador deve escolher a parte que quer ilustrar. Ao final, convide-os a explicar sua ilustração.

O Voto do Desbravador

Pela graça de Deus,

Serei puro, bondoso e leal.

Guardarei a Lei dos Desbravadores.

Serei um servo de Deus e amigo de todos.

"Pela graça de Deus" significa que dependo dEle, reconhecendo que em Sua força minha fraque-

za se aperfeiçoa. Significa que somente dependendo dEle posso fazer Sua vontade. Que sou salvo de meus pecados somente pela graça, através do poder de Jesus Cristo, nosso Salvador e Redentor:

"**Serei puro**" significa que encherei minha mente com tudo o que é bom e verdadeiro, e que empregarei meu tempo em atividades que me ajudarão a desenvolver um caráter firme e puro.

"**Serei bondoso**" significa que serei amável e atencioso, não somente com meus semelhantes, mas também com todas as criaturas de Deus.

"**Serei leal**" significa que serei honesto e correto em meus estudos, trabalhos e recreações, e sempre procurarei fazer o meu melhor.

"**Guardarei a Lei dos Desbravadores**" significa que estudarei o significado da Lei do Desbravador e me esforçarei para viver de acordo com seu espírito, reconhecendo que a obediência à leis é essencial em qualquer organização.

"**Serei um servo de Deus**" significa que procurarei servir a Deus em primeiro e último lugar, e em tudo quanto fizer.

"**Serei amigo de todos**" significa que viverei para ser um bênção aos outros e serei com eles como gostaria que sejam comigo.

MÉTODO DE ENSINO

Memorizar e explicar o voto.

☺ REQUISITO 4

Haver lido o livro *"Pela graça de Deus"*

EXPLICAÇÃO

Esse livro foi escrito por Dwight A. Delafield. Está à venda na Associação/Missão de sua localidade. Pode ser lido de forma individual ou como projeto da unidade. O livro "Pela graça de Deus" é uma explicação do Voto e da Lei dos Desbravadores. Se já foi lido para a Classe de Amigo, o requisito está cumprido.

☺ REQUISITO 5

Ter o certificado vigente do Curso de Leitura para menores e escrever, pelo menos, um parágrafo de resumo de um dos livros.

EXPLICAÇÃO

O Clube de Livros deve estar formado por uma variedade de livros que proporcione ao desbravador um conjunto de temas inspiradores sobre a natureza, biografias, aventuras e relatos. O certificado vigente é o do ano, dentro do qual o desbravador completa os requisitos para ser investido. O certificado do Clube de Livros outorgado para uma classe não pode ser usado para cumprir requisito de outra classe. Quando os desbravadores lerem os livros selecionados, o instrutor enviará seus nomes ao departamento Jovem da Associação/Missão, para que os certificados correspondentes sejam emitidos.

MÉTODO DE TESTE

Apresentar um informe verbal sobre o conteúdo dos livros e, pelo menos, um parágrafo sobre os mesmos.

Avançado

☺ Requisito 1

Conhecer a composição e uso adequado da Bandeira Nacional.

Período de Aula: Um

Explicação

É necessário entender a história da Bandeira Nacional, e o protocolo adequado no manuseio da mesma.

Protocolo Para Manusear a Bandeira

Existem regras para o manuseio da Bandeira Nacional. Cada país tem sua regulamentação, por exemplo, a respeito de onde pode ser hasteada uma bandeira, e quem pode faze-lo. Mas no mar, há regras internacionais rígidas, que foram desenvolvidas e são obedecidas por todos os países. Hoje em dia, a bandeira de um país é um símbolo honrado e respeitado.

Descoberta Espiritual

O propósito desta seção é familiarizar os juvenis com o Novo Testamento e ajudá-los a entender o significado de alguns dos ensinamentos de Cristo.

☺ REQUISITO 1

Memorizar os livros do Novo Testamento e saber os quatros grupos em que eles estão divididos. Demonstrar habilidade, encontrando qualquer livro que seja pedido.

PERÍODO DE AULA: Um

OBJETIVO

Ajudar o desbravador a se familiarizar com a localização dos livros no Novo Testamento.

MÉTODO DE ENSINO

A repetição e a associação estão entre os melhores métodos de memorização:

a) Gráfico ou quadro de memória
b) Reportagem jornalística
c) Jogos com a "espada bíblica"
d) Aprender os livros da Bíblia por música

Gráfico ou quadro de memória

Copiar a tabela de memorização num quadro negro ou fazer cópias para distribuir na unidade. Depois de uma troca de idéias, aprender os livros do Novo Testamento segundo suas divisões.

QUADRO DE MEMÓRIA		
Mateus **Marcos** **Lucas** **João**	**4**	**Evangelhos**
Atos	**1**	**História**

Romanos **I Coríntios** **II Coríntios** **Gálatas** **Efésios** **Filipenses** **I Tessalonicenses** **II Tessalonicenses** **I Timóteo** **II Timóteo** + **Tito** **Filemom** **Hebreus** **Tiago** **I Pedro** **II Pedro** **I João** **II João** **III João** **Judas**	**21**	**Cartas**
Apocalipse	**1**	**Profecia**

Reportagem Jornalística

Escolher um autor do Novo Testamento.

a) Fazer um reportagem breve sobre ele, ou,

b) Gravar um entrevista tipo radiofônica. Essa reportagem deve tratar sobre como e quando ele se encontrou com Jesus, o Grande Mestre. Identificar os livros que esse autor escreveu.

Pontos a considerar:

- Que tipo de pessoa era o autor antes de conhecer Jesus?
- Sua ocupação.
- Onde encontrou ou conheceu Jesus?
- O que Jesus lhe ensinou?
- Qual foi sua reação?
- O que você escreveu e por quê?

Jogo da Espada Bíblica

Essa é uma atividade de grupo na qual os desbravadores praticam como encontrar rapidamente os livros da Bíblia. Efésios 6:13-17 descreve a armadura cristã qual contém a espada do Espírito - a Bíblia (verso 17).

OPERACIONAL

1) Selecione os participantes.

a) Dois desbravadores para suster uma corda

b) Todos os que desejarem podem participar.

2) Os participantes formarão uma linha reta atrás da corda, que deverá estar suspensa à sua frente, a aproximadamente 50 cm do solo. Sua Bíblia deverá estar colocada - "embainhada" - sob o braço esquerdo.

3) O líder dará o comando: **Atenção! Puxem da espada!** Os desbravadores rapidamente estenderão o seu braço direito e "sacarão" da espada (Bíblia) e a colocarão à sua frente, fechada, prontos para achar a referência indicada pelo líder.

4) O diretor anunciará as passagens. Por exemplo: "Livro de Marcos" (comece com um livro grande e bem conhecido) ou peça que achem um livro pertencente a uma das seções da Bíblia. Por exemplo, os evangelhos, epístolas... O exercício se torna mais complexo quando se trata dos profetas menores ou quando é solicitado um capítulo ou versículo específico.

5) Nenhum desbravador se move até ser dada a ordem: "Atacar!" A corda será baixada até a altura de seus pés, enquanto os participantes rapidamente procuram a referência indicada, dando um passo adiante e mantendo uma das mãos sobre a página aberta da Bíblia.

6) Depois de dada o ordem, eles terão dez segundos para encontrar o texto e dar um passo à frente. Variar o tempo de acordo com a experiência dos desbravadores.

7) O cronometrista avisará quando o tempo expirar, dizendo: "**Tempo!**" A corda será imediatamente suspensa, talvez deixando alguns participantes além de seu limite. Esses devem retornar imediatamente pra trás dela.

8) Cada participante que retornar para trás da corda antes do tempo limite se esgotar, será um dos vencedores.

9) Um árbitro previamente indicado inspecionará as referências encontradas.

10) Serão conferidos dois pontos a cada vencedor. Quem atingir primeiro o escore de 20 pontos será o campeão.

11) O líder ordenará: "**Um passo atrás, marchem!**" Os que sustêm a corda baixá-la-ão e a erguerão novamente após os participantes terem-na cruzado.

12) Ele também ordenará "**Embainhar espadas!**" Rapidamente os desbravadores colocarão suas Bíblias debaixo do seu braço esquerdo e porão a mão direita ao longo do corpo.

13) Agora estão prontos para repetir o jogo ao ser dada a ordem, "**Sacar as espadas!**"

PESSOAL

1) Diretor ou líder para dar as ordens e se encarregar de selecionar os textos bíblicos com antecedência.

2) Duas pessoas encarregadas de segurar a corda e baixá-la.

3) Dois juízes. Um para observar quando os participantes cruzam a linha, especialmente os que ficarem a meio passo de se esgotar o tempo. O segundo árbitro tem a incumbência de checar a precisão das referências encontradas.

4) Um cronometrista para marcar o tempo, seja com um cronômetro ou relógio de pulso.

5) Uma pessoa responsável pela contagem dos pontos.

Estante de Livros

Preparar caixas de papelão ou blocos de madeira com os nomes dos livros da Bíblia escritos legivelmente nas bordas. Se possível, colocá-los em estantes de livros.

1) Misturar os nomes e pedir aos juvenis para colocá-los na ordem certa.

2) Esvaziar a estante completamente, e pedir aos juvenis para colocarem as caixas ou blocos de volta na mesma, na ordem correta.

• Fazer uma das opções acima, cronometrando a atividade.

Método de Teste

1) Ser capaz de repetir todos os livros em ordem, ou

2) O líder faz um jogo de repetição - com os livros da Bíblia - no qual pede-se ao *Companheiro* para descobrir 15 livros do Novo Testamento em dois minutos.

☺ Requisito 2

Ter um certificado de Gemas da Memória

Período de Aula: Um

Do total de períodos de aula separados para o curso de Companheiro, um é deixado de lado para o Teste de Gemas da Memória.

Objetivo

Proporcionar a oportunidade de memorização de textos que leve a um crescimento espiritual através da aplicação pessoal das passagens memorizadas.

Métodos de Ensino

1) Cada criança pode fazer uma pasta com os textos acompanhados de ilustrações recortadas de revistas, etc. Isto deve ser feito durante a semana, como um projeto normal, em casa.

2) Além de aprender os textos de memória, cada juvenil deve levar um figura/fotografia que ilustre o texto, para que possam fazer um cartaz a partir de ilustrações levadas pelo grupo a cada semana. Mais tarde os cartazes podem ser usados para decorar a sala de reuniões dos Desbravadores.

3) Encorajar os juvenis a aprenderem estes textos como parte de sua devoção diária.

4) Recitar os versos como um coral falado.

Sugestões Para a Revisão Semanal das Gemas da Memória

1) Revisão através da repetição: Depois de pedir a cada juvenil para recitar seu verso do dia, pedir a todos para recitarem em coro. Depois, separadamente, todas as meninas, todos os meninos, e, quem sabe, todos os professores. Termine pedindo a todos para recitarem-no juntos, e observe se todos tomam parte. Se possível, continue até que todos estejam recitando. (Faça com que eles sempre mencionem o livro, e números de capítulo e verso do texto recitado).

2) Revisão através de preenchimento de lacunas: Escreva o texto no quadro antes da reunião, e apague uma palavra a cada duas, principalmente as mais importantes no texto, e também a primeira da cada frase, que não é muito fácil de lembrar. Peça a diferentes juvenis que completem a frase com a palavra que falta, pedindo que apenas um responda de cada vez. Em grupos pequenos, pode-se pedir que os juvenis vão até ao quadro para escrever a palavra que falta.

3) Competição entre meninos e meninas: Quando houver um número igual de meninas e meninos, faça um linha no meio do quadro, e escreva MENINAS, de um lado, e MENINOS de

outro. Depois coloque um sinal de + na respectiva coluna, para cada um que recitar o verso do dia corretamente, e veja qual dos dois lados vence.

4) Revisão de palavras: Peça para dois ou três repetirem um texto, ou todos juntos uma vez ou duas, e em seguida, peça para um de uma fileira recitar a palavra seguinte sem hesitar. Depois, vá de um juvenil para o outro, apontando para aquele que você deseja que recite a próxima palavra do verso. Apenas aquele para quem você estiver apontando, deveria responder, mas passe de um para outro, mais ou menos rápido, para que a revisão seja interessante e rápida.

5) Perguntas: Pergunte tantas perguntas quantas puder sobre os textos em estudo. Em alguns casos, duas ou três perguntas podem ser feitas sobre o texto, mas misture-as com questões sobre outros textos. Peça que as respostas sejam dadas, se possível, usando as palavras exatas da Bíblia.

6) Competição de dois grupos: Divida a classe em dois grupos. Depois peça aos membros de um dos grupos para que peçam a alguém do outro grupo para recitar um texto, ou que façam uma pergunta sobre um dos textos. Se a pergunta for respondida, o outro grupo faz uma pergunta. Se não, o mesmo grupo faz outra pergunta.

7) Revisões Surpresa: Escreva todos os textos já estudados em pedaços de papel, e dobre-os. Dê a cada juvenil um papel dobrado no início da reunião, pedindo-lhes para não abri-los até o momento indicado por você. Para a revisão, chame os juvenis, um por um, peça-lhes para levantarem-se, abrirem o papel e recitar o verso que têm em mãos. Ao abrir o papel dobrado, cada juvenil deveria dizer em voz alta o texto que em seguida recitará, para que o grupo saiba se foi recitado corretamente ou não.

8) Durante outro período, escreva os textos em pedaços de papel, como na sugestão nº 7, e peça que o juvenil diga o livro, capítulo e verso onde encontra-se aquele texto.

9) Teste de lacunas: Coloque no quadro algo semelhante ao exemplificado abaixo:

...............29:11	Salmo...........:8
Isaías ....:12	I Timóteo 5:.....
...............11:....	..................:58

Peça a diferentes juvenis para preencher as lacunas dos versos já estudados.

10) Teste escrito: Antes da reunião, escreva duas ou três perguntas no quadro, em letra legível, e distribua papel e lápis. Mostre as perguntas do quadro e peça a todos para tentar respondê-las. Diga-lhes que não é uma prova formal, e que cada pessoa corrigirá seu próprio teste.

11) Revisão através de pensamentos: Coloque um pensamento de cada verso no quadro, e peça aos juvenis para dizerem quais versos contém aqueles pensamentos ou declarações.

12) Estudo Bíblico: Dedique um reunião inteira a um estudo bíblico. Isto pode ser feito em forma de diálogo, ou apresentado como um estudo por um ou mais membros da classe, sendo que os outros serão a platéia. Os que estão na platéia podem ser encorajados a fazer muitas perguntas que possam ser respondidas com os textos estudados.

☺ Requisito 3

Em consulta com seu conselheiro escolha um dos seguintes temas:

a) Uma das parábolas de Jesus;
b) Um dos milagres de Jesus;
c) O Sermão da Montanha;
d) Um sermão sobre a segunda vinda.

Mostrar seu conhecimento sobre os ensinamentos de Jesus, por meio de uma das seguintes formas:

a) Intercâmbio de idéias com seu conselheiro;
b) Atividade grupal;
c) Dissertação.

Períodos de Aula: Dois

Objetivo

Ajudar os *Companheiros* a usarem o método de ensinamento criativo de Jesus.

Métodos de Ensino

1) Intercâmbio de idéias com o seu conselheiro:

Para ser mais fácil aos companheiros discutir o tema escolhido pelo conselheiro, sugerimos o seguinte:

a) Que cada desbravador organize seu projeto em forma de datas consecutivas ou realize um projeto por meio de uma ilustração, que deve ser explicada verbalmente.

b) Fazer um diagrama que ilustre um sermão sobre a Vinda de Cristo, usando uma coleção de títulos de jornais. Cada título deve estar apoiado pela parte correspondente de Mateus 24 ou Marcos 13.

2) Atividade em grupo:

a) Representação. Pode ser que os desbravadores prefiram representar um tema escolhido, mas cada um deve preparar suas vestimentas e palavras.

b) Formar pequenos grupos para:

• ***O Filho Pródigo***

Faça um mural onde estejam representados:

- A casa que abandonou;
- Para onde foi e o que fez;
- As conseqüências de seus atos;
- O regresso ao lar.

Quando o mural estiver terminado, os que participaram dele devem explicar o que significa cada parte.

• *Sermão da Segunda Vinda*

Divida a unidade em grupos e faça um diagrama cronológico. Cada um explicará uma parte do diagrama.

- C O M P A N H E I R O -

Faça cópias dos seguintes guias de discussão para cada desbravador. Depois de terem lido e feito sua escolha, dedique tempo para discutir os motivos da opção. Esse é um bom exercício para esclarecer valores.

• *Aconteceu numa festa de casamento*

"Três dias depois houve um casamento em Caná da Galiléia, achando-se ali a mãe de Jesus. Jesus também foi convidado, com os Seus discípulos, para o casamento. Tendo acabado o vinho, a mãe de Jesus lhe disse: Eles não têm mais vinho. Mas Jesus lhe disse: Mulher, que tenho Eu contigo? Ainda não é chegada a Minha hora. Então ela falou aos serventes: Fazei tudo o que Ele vos disser. Estavam ali seis talhas de pedra que os judeus usavam para purificações, e cada uma levava duas ou três metretas. Jesus lhes disse: Enchei de água as talhas. E eles as encheram totalmente. Então lhes determinou: Tirai agora e levai ao mestre-sala. Eles o fizeram. Tendo o mestre-sala provado a água transformada em vinho, não sabendo de onde viera, se bem que o sabiam os serventes que haviam tirado a água, chamou o noivo, e lhe disse: Todos costumam servir primeiro o bom vinho e, quando já beberam fartamente, servem o inferior; tu, porém, guardaste o bom vinho até agora".

"Com este, deu Jesus princípio a Seus sinais, em Caná da Galiléia; manifestou a Sua glória e os Seus discípulos creram nEle".(João 2:1-11).

1) Se eu tivesse estado nas bodas quando Jesus transformou a água em vinho, haveria ficado: (assinale uma)

a) Com suspeitas
b) Chocado
c) Céptico
d) Encantado
e) Assombrado
f) Intrigado
g) Confuso

2) Minha opinião sobre o motivo que teve Jesus para converter a água em vinho, é a seguinte:

a) Quis evitar que os convidados ficassem numa situação embaraçosa.
b) Quis demonstrar Seu poder.
c) Quis agradar Sua mãe
d) Quis tornar a ocasião mais alegre.

3) Sublinhe a declaração que representa o verdadeiro significado dessa história para você.

a) Jesus pode converter algo comum em algo especial
b) Quando Jesus dá instruções, convém fazer o que Ele manda.
c) Para Jesus nada é impossível.

4) O lugar onde necessito que se faça um milagre em minha vida é: (assinale um)

a) Em minha casa
b) Em meu desenvolvimento
c) Em meu futuro

☺ Requisito 4

Ler os evangelhos de Mateus e Marcos em qualquer tradução. Memorizar duas das passagens abaixo:

a) As Bem-aventuranças - Mateus 5:3-12
b) O Pai Nosso - Mateus 6:9-13
c) A Volta de Cristo - Mateus 24:4-7, 11-14
d) O "Ide"(Missão Evangélica) - Mateus 28:18-20

- C O M P A N H E I R O -

PERÍODO DE AULA: Um

OBJETIVO

Encorajar os ***Companheiros*** a formarem o hábito de ler a Bíblia diariamente e memorizar – para benefício presente e futuro – algumas passagens bíblicas importantes.

MÉTODOS DE ENSINO

1) Para tornar a leitura de Mateus e Marcos mais significativa, peça para cada ***Companheiro*** criar um código de cores para distinguir entre a variedade de métodos que Jesus usou para ensinar o povo. Ao lerem os evangelhos, podem sublinhar ou colorir as passagens com a cores que tenha selecionado. Por exemplo: parábolas – vermelho, milagres – azul, sermões especiais – amarelo, promessas – verde.

2) Incentive a classe a compartilhar uns com os outros algumas descobertas importantes que possam ter feito durante a leitura individual.

3) A classe poderá criar desenhos a serem feitos nas margens da Bíblia para indicar os vários assuntos pincelados, por exemplo, pães e peixes, barco em tempestade, homem paralítico, tumba vazia, etc.

4) Peça à classe para fazer um diário de sua leitura de Mateus e Marcos. Cada um deveria ter um diário incluindo a data e as passagens lidas naquele dia, por exemplo: 24 de maio – Mateus 19:1-30; 24 de maio – Mateus 20:1-34.

MÉTODO DE TESTE

Leitura completa de Mateus e Marcos, e exercícios de memorização.

AVANÇADO

☺ REQUISITO 1

Ler acerca da primeira visão de Ellen G. White e discutir como Deus usa os profetas para apresentar Sua mensagem à igreja.

PERÍODOS DE AULA: Dois

OBJETIVO

Auxiliar os ***Companheiros*** a entenderem a guia divina no estabelecimento da Igreja Adventista do Sétimo Dia e sua missão.

MÉTODO DE ENSINO

A primeira visão de Ellen G. White está registrada em Primeiros Escritos, págs. 57 a 61. Esse material provê excelente base de discussão e ponderação, especialmente para as reuniões devocionais noturnas às sextas-feiras.

Esse debate pode ser levado a efeito ao estilo painel nas reuniões devocionais da unidade ou como mesa-redonda em programas jovens ou na Escola Sabatina.

QUESTIONÁRIO

1) O que significa a expressão Clamor da Meia-Noite para a Igreja Adventista do Sétimo Dia?

2) O que a visão de Ellen G. White nos diz sobre os 144.000?

1

2

3

3) Quais foram as duas pessoas especialmente identificadas como estando salvas e por que elas não estavam mais vivas no tempo dessa visão?

4) Descreva algumas atividades que teremos na Nova Terra, conforme vistas por Ellen G. White.

5) Qual foi a reação de Ellen G. White a tudo quanto viu e como ela se sentiu quando a visão terminou?

6) O que quereria Deus dizer a você, como desbravador que é, nessa antiga visão?

- C O M P A N H E I R O -

Servindo A Outros

O propósito dessa seção é continuar proporcionando oportunidades para que a classe de *Companheiro* experimente a satisfação e a felicidade de servir aos outros.

☺ Requisito 1

Em consulta com seu líder, planeje trabalhar duas horas na sua comunidade demonstrando companheirismo para alguém.

Período de Aula: Um

Objetivo

Ajudar os juvenis a compreenderem e desenvolverem as amizades ocasionais para um nível mais profundo de companheirismo.

Método de Ensino

1) O companheirismo deve enfocar pessoas necessitadas como as que estão confinadas em casas e hospitais, os inválidos, os recém chegados à igreja, etc.

2) Podem também serem inclusos pequenos favores e atividades dentro da própria igreja. Também escrever cartas, entreter conversas com idosos ou necessitados. Essa ação pode proporcionar um tremendo significado para estas pessoas.

Método de Testes

Despender pelo menos 02 horas em companheirismo prático. Que os desbravadores escrevam um informe relatando os efeitos ou resultados de suas atividades em favor das pessoas a quem dispensaram carinho, e descrevam o quão gratificante foi esse trabalho. Que também digam se aprenderam algo e se valeu a pena.

☺ Requisito 2

Participar, pelo menos durante meio dia, de um projeto que traga benefícios para sua comunidade ou sua igreja.

Períodos de Aula: atividades realizadas fora de sala de aula.

Objetivo

Ajudar o *Companheiro* a desenvolver o interesse em ajudar a outros.

Método de Ensino

Atividades que podem ser incluídas: projeto cívico que exigirá visita do líder às autoridades para fazer os acertos e aprovar um projeto, como, por exemplo, uma campanha de limpeza, etc.

O líder também deveria reunir-se com o pastor ou a comissão da igreja para discutir um projeto que traga benefícios para a igreja. A escola da igreja também pode ser incluída como um provável beneficiário do serviço prestado pelos *Companheiros*.

Serviço Cristão

Desenvolver o interesse por um programa de recreação para crianças, jovens e adultos que envolvam toda a vizinhança (hobbies, artesanato, atividades ao ar livre, caminhadas, festivais culturais).

Trabalhar junto a instituições de caridade (datilografando/digitando, fazendo trabalhos gerais, dirigindo jogos e/ou artesanato, tocando piano, ajudando a cuidar das crianças.

Projetos Comunitários

- Realizar um projeto a cada trimestre (ou mais, caso necessário).
- Plantar flores para dar de presente.
- Fornecer material de leitura para instituições.
- Ajudar na colheita de plantações (juntar o que sobrou na hora da colheita).
- Fazer um projeto de horta.
- Cooperar com uma pesquisa sobre a comunidade.
- Apoiar um projeto da comunidade.
- Trabalhar com juvenis delinqüentes.
- Visitar cadeias e casas de detenção.
- Estudar problemas relacionados com a saúde na comunidade, e organizar uma estratégia para lidar com eles.
- Participar em melhorias ecológicas na comunidade.
- Enviar equipes de juvenis e jovens à igrejas pequenas e/ou carentes.
- Distribuir alimentos e roupas.
- Cuidar de bebês para mães que não tenham como pagar uma babá.
- Ministrar às pessoas de idade.
- Fazer pequenos consertos.

Projetos da Igreja

- Melhorar a aparência da igreja e seus arredores.
- Participar em grupos de trabalho da igreja.
- Ser um membro ativo da direção J.A.
- Participar numa reforma da igreja ou de uma sala.
- Ajudar o pastor distribuindo material, flores, fazendo ligações e tarefas em geral.
- Fazer convites para entregar à pessoas que não são membros da igreja.
- Visitar asilos e fazer coisas como ler para um idoso, ou tocar algum instrumento. Levá-los ao supermercado para que possam comprar aquilo que desejam.
- Oferecer-se para cuidar de crianças pequenas, para que seus pais possam participar de atividades da igreja.
- Ajudar no trabalho de secretaria da igreja.
- Fazer programas e cultos em instituições como: asilos, cadeias, etc.
- Escrever artigos sobre programas realizados na igreja e enviar a jornais do bairro, da cidade, ou da própria igreja.
- Manter a igreja limpa e atraente.
- Cuidar dos livros pertencentes à igreja (hinários, Bíblias) e da biblioteca da igreja, se houver.
- Providenciar flores para a decoração da igreja.
- Fazer uma horta para dar aos carentes.
- Iniciar uma biblioteca na igreja, colecionando livros e artigos históricos.
- Ajudar no trabalho com as crianças: contar histórias, preparar ilustrações, juntar material, cuidar delas.
- Manter a comunhão com pessoas que estão vivendo longe da família.
- Ser fiel e ajudar a fortalecer o grupo de juvenis da igreja.

Método de Teste

Participar no projeto da igreja ou da comunidade. Pedir aos *Companheiros* para que façam um breve relatório do projeto em que estiveram envolvidos, e descrever como o mesmo beneficiou a comunidade.

Avançado

☺ Requisito 1

Participar numa atividade missionária e levar um amigo não adventista para participar ou observar.

Objetivo

Envolver a prática de compartilhar a fé pessoal num projeto ou numa atividade missionária.

Método de Ensino

Uma das atividades alistadas acima pode ser usada. O amigo não adventista pode ser um futuro membro em potencial do Clube de Desbravadores.

Desenvolvendo a Amizade

☺ REQUISITO 1

Discutir o princípio e demonstrar o significado do respeito pelas pessoas de diferentes culturas e classes.

PERÍODO DE AULA: Um

OBJETIVO

Desenvolver o senso de que para Deus não há distinções. Todos somos Seus filhos e iguais perante Ele. "Não há judeu nem gentio, escravo ou livre, homem ou mulher".

MÉTODOS DE ENSINO

Eis algumas atividades sugestivas:

- Convidar um estrangeiro para participar de um painel ou apresentação especial.
- Avaliar a praticidade da Regra Áurea.
- Como os programas da televisão enfraquecem ou fortalecem o respeito pelo outros?
- Pratique relacionamentos positivos.
- Complemento de atividades.

AVANÇADO

☺ REQUISITO 1

Debater o tema e demonstrar respeito pelos pais ou superiores e pelo que eles provêem para você.

PERÍODO DE AULA: Um

OBJETIVO

Aplicações práticas do Quinto Mandamento.

MÉTODOS DE ENSINO

1) Desempenhar o papel de um pai tendo que lidar com seu filho adolescente problemático.

2) Fazer um convite para uma apresentação especial a alguma autoridade do Juizado de Menores ou da Polícia.

3) Procure histórias da Bíblia que possam ser usadas para ilustrar os princípios em discussão.

- C O M P A N H E I R O -

Saúde e Aptidão Física

O objetivo desta seção é criar uma consciência de que o corpo é o templo de Deus e aprender sobre os efeitos nocivos do fumo para a saúde e a boa forma física.

Três períodos de aula foram destinados para o ensino desta seção.

☺ Requisito 1

Memorizar e explicar I Coríntios 9:24-27

Período de Aula: Um

Objetivo

Apresentar uma razão bíblica para a vida temperante.

Métodos de Ensino

1) Auxiliar os ***Companheiros*** a memorizar I Coríntios 9:24-27, dar-lhes papel ou cartolina em tamanho grande o suficiente para que cada verso seja escrito e ilustrado com desenhos ou fotografias/ilustrações. Explicar à classe como Paulo usa os jogos olímpicos como um símbolo de saúde e boa forma. Ao terminar, cada ***Companheiro*** deve ter escrito e ilustrado os textos , e ter uma coleção de cartões para levar para casa, que o ajudará a memorizar a passagem bíblica.

2) Para tornar o trabalho de temperança significativo, peça à classe para fazer um projeto especial durante o ano. Aqui estão algumas sugestões:

a) Distribuição Periódica de Literatura sobre Temperança. Pedir material impresso ao Diretor de Temperança da igreja. Ou vá direto à Associação, onde encontrará material sobre fumo, álcool, efeitos do fumo sobre o corpo, etc.

b) Fazer um Quadro de Avisos sobre Temperança. Os membros da classe podem levar recortes de jornal sobre o assunto temperança, e colocá-los no quadro. Podem ser assuntos como o câncer e o fumo, estatísticas sobre doenças cardíacas, informações sobre dietas alimentares, multas para motoristas que dirigem sob o efeito do álcool, etc.

c) Apresentação de Cinco Minutos sobre Temperança. A apresentação poderá funcionar como um momento educacional, um teste, um breve debate sobre os recortes de jornal, etc.

Esta apresentação pode ser feita na Escola Sabatina dos Adultos, no intervalo entre a Escola Sabatina e o Culto Divino, num programa J.A, e etc.

Método de Ensino

Memorização de I Coríntios 9:24-27 e explicação do significado de "temperança".

☺ Requisito 2

Discutir com o seu líder a boa forma física e exercícios regulares e relacionar estas atividades a uma vida saudável.

Período de Aula: Um

- C O M P A N H E I R O -

Objetivo

Ajudar os *Companheiros* a compreenderem o significado e a importância de praticar exercícios de forma constante.

Métodos de Ensino

1) Debate orientado pelo professor, de forma que os alunos imaginem e façam um relato das mudanças básicas no estilo de alguém que tenha vivido 100 anos atrás, comparado aos dias de hoje. Por exemplo, mudanças nos transportes, mudanças no tipo de emprego disponível – ou seja, de uma vida praticamente rural à uma vida predominantemente urbana – crescimento da automação e tecnologia no lar e no emprego, mudanças na correlação "horas de folga/tempo para diversão"e "horas de trabalho", mudanças no tipo de entretenimento. Conduzir o debate de forma a chegar à conclusão de que hoje não praticamos exercícios em quantidade desejável, ou seja, o mínimo necessário de exercícios, nem em casa, e nem no trabalho.

2) Discuta sobre os princípios da boa forma física, com base num bom livro de saúde, o seguinte:

a) Quais atividades são mais aconselháveis para se melhorar a resistência cardiovascular?

b) Quanto tempo é preciso dedicar ao exercício?

c) Com que intensidade o indivíduo precisa exercitar-se para que este exercício seja benéfico?

d) A importância de desenvolver hábitos saudáveis e a habilidade de participar em atividades recreativas desde cedo na vida.

3) Pedir aos participantes para compilarem uma coleção de anúncios de revistas e jornais, que tendem a promover um estilo de vida sedentário.

4) Pedir a cada participante para fazer uma lista contendo seu programa de exercícios atual, e para que façam sugestões onde podem melhorá-lo.

5) Convidar um médico(a) ou enfermeiro(a) para dar uma palestra sobre a boa forma física. Sugerir que o palestrante faça alguns exames simples como, por exemplo: tirar o pulso antes e depois de praticar exercícios, capacidade pulmonar, pressão sanguínea.

6) O participante pode fazer um gráfico demonstrando sua reação cardíaca às várias atividades diárias.

Métodos de Teste

Participação em debates e atividades.

☺ Requisito 3

Aprender sobre os efeitos nocivos do fumo na saúde e boa forma.

Período de Aula: Um

Objetivos

Descobrir os efeitos físicos do fumo sobre os pulmões, coração e a boa forma em geral.

MÉTODOS DE ENSINO

1) Assistir e debater sobre um filme como, por exemplo, "O tempo aperta o gatilho". Pedir ao Departamento de Temperança da Associação, uma lista dos filmes disponíveis.

2) Depois que os participantes tiverem estudado sobre os efeitos nocivos do tabaco, peça-lhes para escreverem um compromisso individual de absterem-se do uso do tabaco em suas vidas.

MÉTODO DE VERIFICAÇÃO

Participação nas atividades, exercícios escritos e compromisso assinado.

☺ REQUISITO 4

Completar a Especialidade Natação – Principiantes

PERÍODOS DE AULA: fora dos horários de aula

OBJETIVO

Desenvolver a arte de nadar por prazer pessoal, segurança e boa forma.

Requisitos para a especialidade de natação - Principiantes e Avançado

1) Mergulhar em águas profundas, e submergir e emergir várias vezes.
2) Demonstrar as várias posições nas quais se pode boiar.
3) Demonstrar a respiração alternada em águas profundas.
4) Saltar da lateral da piscina em duas posições diferentes.
5) Demonstrar braçada de costas – 5 metros, ou 15 segundos.
6) Nado simples, 25 metros, com respiração alternada.
7) Nado de costas, 25 metros.
8) Com ou sem prancha de natação, demonstrar a batida de perna no nado peito; 10 metros.
9) Com o sem prancha, demonstrar o movimento de perna do nado tesoura; 10 metros.
10) Demonstrar a virada numa das paredes da piscina.
11) Movimentar-se na água com qualquer movimento de pernas, durante 2 minutos.
12) Demonstrar respiração de resgate.
13) Assistir uma demonstração de reanimação cárdio-pulmonar.

OBSERVAÇÃO

Qualquer colete ou bóia salva-vidas podem ser usados.

EXCEÇÕES

O Departamental de Jovens da Associação local deve ser consultado caso haja algum problema para completar este requisito. Se algum juvenil tiver atestado médico comprovando que não tem condições físicas para nadar, pode substituir a especialidade por qualquer outra que ainda não tiver feito.

MÉTODO DE ENSINO

Por terem completado a especialidade Natação – Principiante, os *Companheiros* poderão estar um pouco auto-confiantes e podem precisar supervisão extra.

- C O M P A N H E I R O -

Se não houver ninguém qualificado para lecionar esta especialidade à sua classe, você deve levar o grupo a uma escola de natação reconhecida, ou uma sociedade de salva-vidas.

O instrutor deveria;

1) Certificar-se de que há supervisores em número suficiente.

2) Observar se há correntes e buracos no mar.

3) Cuidar com possíveis troncos submersos, pedras e buracos em rios.

4) Sempre que possível, usar piscinas, onde a água é clara, e a profundidade conhecida.

RECURSOS

Cruz Vermelha

MÉTODO DE ENSINO

Demonstração de habilidade

AVANÇADO

☺ REQUISITO 1

Caminhar oito quilômetros e fazer um relatório.

O relatório, ou diário, deverá ser escrito o mais breve possível após a caminhada, enquanto os eventos da mesma estão ainda vivos na mente. O relatório deve ser uma descrição útil e interessante dos preparativos e da caminhada em si. A introdução deve conter descrição do local, além de: nome do grupo, membros do grupo, propósito da caminhada, data, área e autor do relato. A principal parte do diário deveria ser o relato das atividades do dia como, tempo, locais de acampamento, alimentos, tipo de terreno, pontos de referência mais notórios, locais a serem evitados, vida animal, pássaros, tipos de árvores, arbustos e flores, incidentes interessantes, reações do grupo, uso de equipamento, mapas, desenhos, fotos, etc. Todos os diários deveriam ter um mapa, desenhado à mão livre, da rota usada, incluindo a escala aproximada, vários pontos de referência, pontos de encontro, locais de acampamento, localização do Norte e data. O diário deveria incluir as listas completas de equipamento, vestuário – comentários sobre a vestimenta apropriada – listas de alimentos – cardápios, quão adequadas foram as refeições, utilidade do equipamento de primeiros socorros, etc. As tarefas realizadas pelos membros do grupo, e comentários pessoais sobre as expectativas do grupo, reações e sentimentos durante o passeio. A apresentação deveria ser feita em formato de caderno, pasta com folhas soltas, relatório fotográfico, relato oral em fita cassete, ou quaisquer outros métodos criativos.

☺ REQUISITO 2

Assistir um curso de "Como deixar de fumar em cinco dias", ou assistir dois filmes sobre saúde, ou fazer um cartaz sobre o fumo ou as drogas, ou ajudar a preparar uma demonstração sobre o tabaco para uma apresentação, etc.

Entrar em contato com o Departamento de Temperança da Associação local, para pedir sugestões e conselhos para completar este requisito.

- C O M P A N H E I R O -

Desenvolvimento de Organização e Liderança

☺ Requisito 1

Planeje e dirija um devocional para seu grupo.

Período de Aula: Um

Métodos de Ensino

Considere os seguintes períodos sugestivos para devocionais:

1) No início de cada encontro de desbravadores.

2) Nas reuniões da Sociedade de Jovens.

3) Às vésperas das reuniões da igreja.

4) No encerramento do sábado, durante uma caminhada.

5) Em acampamentos – de manhã ou ao anoitecer.

Eis alguns tópicos sugestivos:

1) Requisito 3 da seção Descoberta Espiritual.

2) Requisito 1 da seção Saúde e Aptidão Física.

3) Requisito 3 da seção Estudo da Natureza.

4) Você pode descobrir outros meios de combinar requisitos das especialidades dos desbravadores com devocionais.

☺ Requisito 2

Ajude sua unidade ou clube a planejar atividades especiais como festas, caminhadas ou acampamentos noturnos.

Período de Aula: Um, mais o evento.

Métodos de Ensino

Os adolescentes sempre apreciam assistir reuniões, especialmente se tiverem uma parte em seu planejamento. Os líderes, portanto, começarão a organizar o evento mediante discussão aberta com os meninos e as meninas, para assentar diretrizes e princípios e incorporar nos adolescentes tantas idéias quantas possíveis, incluindo-os em várias responsabilidades. A organização deverá incluir, pelo menos, os seguintes pontos essenciais:

a) Lugar das reuniões, data e horário.

b) Tema da reunião e necessidades decorativas.

c) Quem deverá ser convidado a assistir.

d) Jogos a serem disputados.

e) Preparação dos alimentos e serviços correlatos.

- C O M P A N H E I R O -

Envolvimento dos Adolescentes

Pretende-se que os *Companheiros* tenham participação no planejamento das reuniões e que estejam envolvidos em todos os aspectos das responsabilidades organizacionais, e também em comandar, ao menos parcialmente, as atividades.

A seguir, são mencionadas algumas sugestões de esquemas que servirão como estímulantes de idéias para os *Companheiros*, para a organização de sua própria reunião:

Amizade – Festa do Conhecimento (Ano Novo)

Decoração – Sendo época de Ano Novo o saguão deve ser decorado com sinos, fitas, calendários, ampulhetas, foices e relógios. Esses elementos podem ser confeccionados em papel e cartolina, e pintados com cores apropriadas.

Boas-Vindas – Oração. Os participantes da plataforma devem sentar-se em cadeiras previamente marcadas.

Jogos – 1. Descubra o Nome (Os jogos devem ser cronometrados com uma ampulheta).

2. Cão e Osso.

História – Uma história curta (10 minutos).

Cânticos – Um grupo cantando Old MacDonald Had a Farm (O Velho MacDonald Tinha Uma Fazenda).

Jogos – 3. Palavras de Ação

Pausa – Ponche de Frutas.

Oração Final – Despedida.

JOGOS

Descubra o Nome – Uma folha de papel impressa, xerocada ou copiada, com as letras do alfabeto escritas, é dada a cada participante. Esse deve tentar inserir letras nos nomes dos *Companheiros* já iniciados por uma letra.

Exemplo: S – Suzy. Nomes iniciais, de meio ou sobrenomes podem se utilizados. Aquele que conseguir mais nomes no tempo limite é o vencedor. Quando se pergunta o nome a um *Companheiro*, esse deve dizê-lo prontamente. Ele pode ser chamado pelo primeiro nome, nome do meio ou sobrenome, por aquele que está perguntando. Essa é uma boa maneira de ficar familiarizado com o nomes.

Cão e Osso – Os *Companheiros* se dividem em duas equipes, uma alinhada defronte a outra separadas por um limite de 10m. As equipes estão frente a frente, havendo dois participantes para cada número, um em cada linha. O "osso", um lenço de pescoço, está colocado no solo, bem no centro do salão. O líder fala: seis! As duas duplas com esse número saem correndo, cada uma tentando apanhar o "osso" e voltar para "casa" antes da outra. Contagem: um ponto para quem chegar "seguro" em "casa", ou apanhar um outro jogador levando o "osso".

Palavras de Ação – Preparar uma série de cartões alfabéticos. Esses podem ser adquiridas ou facilmente confeccionados pelo líder em cartão pesado o suficiente para ser arremessado. Os participantes devem estar posicionados em linha reta ou assentados próximos um do outro em seu grupo. O líder tem uma idéia em mente e a anuncia. Ele então, mostra rapidamente uma letra e o primeiro participante diz um nome referente ao tema anunciado. Por exemplo, o líder está pensando em pássaros. Ele mostra a letra O; e o participante que souber se adianta dizendo o nome

de um pássaro que comece com essa letra, recebendo um cartão em seguida. Vence quem tiver mais cartões no final.

Esse jogo possui possibilidades quase ilimitadas. Alguns dos temas sugestivos podem estar nas seguintes categorias:

Bíblia - Nomes dos livros, personagens famosos, lugares famosos, termos denominacionais e líderes .

Natureza – Pássaros, flores, insetos, árvores, animais, peixes, répteis, frutas, vegetais.

Geografia – Cidades, Estados, rios, lagos, montanhas, nações.

Fisiologia – Ossos do corpo, doenças, medicamentos.

Literatura – Livros, poemas, autores, poetas.

História – Políticos famosos, Chefes de Estado, acontecimentos históricos, exploradores e aventureiros.

Arte – Artistas, escultores, pinturas, estátuas.

Se o líder quiser, pode contar uma história e enquanto prossegue, se o assunto for Natureza, por exemplo, ele pode mostrar um cartão para nomes de árvores, animais e flores que ocorrerem durante a história.

Quando houver muitos participantes, podem ser formados dois grupos para concorrerem simultaneamente.

Festival da Colheita

Decoração – fitas de papel crepom marrom, laranja e verde. Grandes cornucópias cheias de todos os tipos de vegetais, frutas nozes e artigos enlatados. Feixes de trigo, abóboras,etc. Vestuário: semelhantes aos antigos agricultores.

Boas-Vindas – Faz-se uma oração e o grupo se assenta. Um conjunto apresenta uma música.

Jogos- 1. Descubra os Pássaros.

2. Apontador.

História – Uma história dos primitivos fazendeiros ou conto folclórico (10 minutos).

Jogos – 3. Meta.

4. Provador Cego.

Chá caseiro – Variedade de guloseimas.

Oração – Despedida.

JOGOS

Descubra os Pássaros – Identifique os nomes de 10 pássaros enquanto você lê as sentenças abaixo. Os nomes serão sublinhados com o auxílio de um professor.

1) Para brincar, ela tentou escolher um par dali mesmo onde morava.

2) Sua testa corrugada, à luz baça do lampião, trazia as marcas de seu sofrimento.

3) Periquitou (andou com os pés para dentro), imitando um bêbado, para provocar riso nos colegas.

4) Tomava, sofregamente, caldo de cana perto do rio.

5) Aquele professor ficou res**sabia**do demais com as respostas malcriadas do aluno.

6) A bandeira daquele país era branca e com um escudo **azul tão** cheio de arabescos, que feria a vista.

7) A imagem do santo estava sobre o **andor** e t**inha** sido restaurada recentemente.

8) "**Bem** que **te vi** ao lado daquele sujeito antipático!"

9) **Rou**co de tanto berrar, **xin**gava o juiz que anulou o g**ol** do seu time.

10) "**João**", chamava a aflita mãe pelo filho de 10 anos, "venha se lavar. Você está sujo **de barro**!".

Respostas: Pardal, corrupião, periquito, canário, sabiá, azulão, andorinha, bem-te-vi, rouxinol, João-de-barro.

Apontador – Fazer um círculo e colocar um participante no meio com o olhos vendados. Ele deverá estar segurando um bastão em suas mãos. Os demais participantes pulam vagarosamente ao redor, zumbindo em certo tom e parando no tempo determinado. Quando param, o apontador, no meio do círculo, aponta seu bastão para alguém. Esse começa a cantar uma melodia. Ele deve tentar disfarçar a voz, mas se o participante vendado descobrir quem é, os dois trocam de lugar.

Meta – Disponha os jogadores ao redor de um círculo e mantenha-os com as pernas abertas. Use nesse jogo uma bola grande, tal como a de futebol ou basquete. Um dos participantes, postado ao centro, fica com a bola e tenta lançá-la entre as pernas de alguém que está no círculo. Os que estão com pernas abertas podem defender a meta usando apenas as mãos para evitar que a bola passe entre elas. Mas em nenhum momento do jogo podem mover suas pernas. A menos que a bola venha em direção do participante, esse deve manter as mãos nos quadris. Quando o jogador do centro marcar um gol, o outro em quem o tento foi consignado deve tomar seu lugar no centro em substituição, até conseguir marcar por sua vez.

Provador Cego – Coloque uma venda num participante e peça-lhe para tapar firmemente seu nariz, de modo que não possa sentir qualquer cheiro. Então, dê-lhe a provar frutas, doces, vegetais, etc, para que os identifique.

Festa Natalina da Amizade

Decoração – Árvore de Natal, sinos , guirlandas, fitas azuis, ramos de azevinho, ramos verdes de árvores e velas.

Vestuário – Roupa própria para jogos.

Boas-Vindas – Oração. Assentados em cadeiras.

Grupo Musical – Cânticos de Natal.

Jogos – 1. Corrida de Revezamento de Velas

2. Exame Cruzado.

História – Conto natalino (10 minutos).

Grupo Musical – Cânticos de Natal.

Jogos – 3. Cadeiras Circulares Com Presentes

4. Coelho.

Delícias – Pratos natalinos e ponche

História - O amor de Cristo por nós

Oração – Despedida.

JOGOS

Corrida de Revezamento de Velas – Dividir o grupo em equipes, cada uma com velas de cores diferentes. Acender a vela e correr até um ponto determinado e retornar. Se a vela se apagar, o participante tem de começar tudo de novo. A vela acesa deve ser passada ao próximo participante do grupo para a volta. A primeira equipe que chegar ao ponto de partida, vence.

Exame Cruzado – Formar um grupo com duas alas ou fileiras, uma defronte a outra, com espaço suficiente entre os participantes para que um juiz possa passar entre elas. O juiz dirige uma observação a um dos presentes ou faz-lhe um pergunta, ou ainda chama seu nome. Esse participante não deve responder, mas o que está diante dele o fará. O objetivo do jogo é apanhar de súbito quem não está atento à pergunta e a quem foi dirigida a pergunta e não deve falar. O juiz, portanto, precisará ser muito ágil em passar rapidamente a pergunta de um para o outro. Ninguém poderá "soprar" ou alertar sobre a vez de quem quer que seja. Quem perder tomará o lugar do juiz.

Cadeiras Circulares Com Presentes – Faça um grande círculo com cadeiras. Ponha um presente em cada cadeira. Deixe que as garotas participem primeiro do jogo e coloque sobre as cadeiras presentes femininos. Cada rapaz deve trazer um presente. Toque uma música e mantenha-os marchando ao redor do círculo. Quando a música parar, eles apanham o presente que está defronte a si.

Coelho – Os participantes são divididos em dois grupos de três e disponha-os ao redor de um pátio. Dois dentre os três formam uma casa, olhando um para o outro e unindo as mãos. O terceiro será o coelho dentro de casa. Além desses, deverá haver dois participantes extras um, "coelho sem casa" e um "caçador". O caçador começa o jogo tentando apanhar o "coelho sem casa", dentro e fora dos grupos. Quando o coelho ficar cansado, ele pode entrar numa das casas. O coelho que está "dentro" deve abandonar sua casa e ser perseguido pelo caçador. Quando esse o apanhar, os dois trocam de lugar, o caçador tornando-se coelho e vice-versa.

Recursos – Outros jogos e recursos para reuniões podem ser encontrados no Manual do Líder de Desbravadores.

AVANÇADO

☺ REQUISITO 1

Participar de um evento especial do clube, tal como uma investidura, alistamento ou programa sabático. Então, avalie o evento para verificar como se pode melhorá-lo.

PERÍODOS DE AULAS: Uma seção para avaliação.

MÉTODOS DE ENSINO

Os desbravadores deverão desenvolver a arte de avaliar o desempenho e planejar meios através de contínua pesquisa visando melhoramentos. Devem ser estabelecidos valores. A eficácia em atingir metas deverá ser modificada à medida que os desbravadores reconhecerem o significado de tudo quanto fazem e dizem.

- C O M P A N H E I R O -

Estudo da Natureza

O propósito desta seção é apresentar aos *Companheiros* a emoção de descobrir o segundo Livro de Deus, a Natureza, e desenvolver um senso de realização ao completar as Especialidades dos Desbravadores.

Sete aulas foram destinadas para ensinar esta seção, Deve-se compreender que algumas das especialidades podem exigir trabalho além das horas aula. Uma aula foi separada para a seção Avançada.

☺ REQUISITO 1

Participar em jogos na natureza, ou numa caminhada na natureza.

PERÍODOS DE AULA: fora dos horários de aula.

OBJETIVO

Ensinar os *Companheiros* a familiarizarem-se com o Segundo Livro de Deus, a Natureza.

MÉTODOS DE ENSINO

1) Verificar o Manual de Jogos na Natureza Para Líderes.

2) Usar os momentos de caminhada para praticar tudo que está incluído no Requisito 1, ou alguma outra Especialidade da Natureza.

MÉTODO DE TESTE

Participação na atividade escolhida

☺ REQUISITO 2

Completar uma das especialidades a seguir: Anfíbios, Aves, Animais Domésticos, Aves Domésticas, Répteis, Conchas e Moluscos, Árvores e Arbustos.

PERÍODOS DE AULA: Quatro

OBJETIVO

Continuar a desenvolver nos *Companheiros* um desejo de estudar e apreciar a obra de Deus na criação.

MÉTODO DE ENSINO

Os requisitos foram alistados para facilitar o seu trabalho. Foram preparadas anotações para o professor, e as mesmas estão disponíveis no Departamento de Jovens de sua Associação. Não apenas leia as anotações. Torne as aulas mais interessantes usando exemplos, figuras ou fazendo passeios para demonstrar o que é ensinado.

Se você tentar informar-se, poderá descobrir que há alguém em sua igreja ou na comunidade que é especialista num desses tópicos.

- C O M P A N H E I R O -

Peça aos *Companheiros* para pesquisarem sozinhos, e incentive-os a fazerem seus cadernos pessoais com informações da especialidade. Estes cadernos poderão servir de referência e, quem sabe, eles poderão tornar-se professores mais tarde.

Filmes, slides, palestra, visitas a fazendas e zoológicos- estas são maneiras de aumentar o entusiasmo dos juvenis, para participarem.

Anfíbios

1) Quais são as características dos anfíbios?

Os anfíbios são animais que vivem na água durante a fase larval, mas quando adultos habitam em terra, em ambientes úmidos. Possuem pele rugosa e úmida e dois tipos de glândulas na pele: mucosas para manter a pele úmida e as que excretam veneno para a proteção. Também possuem a pele formada por células pigmentadas. Respiram através de brânquias ou pulmões e todos possuem respiração cutânea.

2) Citar as duas ordens principais de anfíbios e explicar como distingui-las.

- Caudados ou urodelos: possuem a pele rugosa e brilhante. Anfíbios aquáticos com cauda e quatro patas.
- Acaudados ou anuros: anfíbios sem cauda e que quando adultos, vivem na terra. Nesse grupo incluem-se as rãs e os sapos.

3) Dê a distinção entre sapos e rãs.

Em geral os sapos são lentos em seus movimentos e possuem pele rugosa, enquanto que as rãs são mais alertas e têm pele lisa.

4) Como os anfíbios se protegem?

Sua pele muda de cor para assemelhar-se ao ambiente que os rodeia. Sua epiderme possui células venenosas.

5) Fazer uma lista de anfíbios que existem onde você mora. Identificar cinco anfíbios e dizer onde podem ser encontrados. Ou, colecionar fotos ou desenhar cinco anfíbios diferentes.

a) Sapo
b) Rã

Esses anfíbios podem ser localizados em rios e lagos.

6) Descrever o ciclo de vida de alguns anfíbios.

Podem-se distinguir facilmente os ovos das rãs, sapos e salamandras. Os ovos da salamandra são pequenos volumes envoltos em uma grande bolsa gelatinosa. Os ovos das rãs estão rodeados por três camadas de gelatina e são produzidos em grandes cachos. Os ovos das rãs touros podem encher um recipiente do tamanho de um galão. Já os sapos põem os ovos enfileirados, formando fios.

Todos os anfíbios passam pela fase larval antes de atingir a fase adulta. Nessa etapa, a diferença principal entre rãs, sapos e salamandras, é que a salamandra tem pequenas brânquias no exterior da cabeça. As brânquias das rãs estão localizadas em seu interior. A cauda e o corpo da salamandra são mais longos e muitos mais finos que os da rã e do sapo. A salamandra adulta não perde a cauda.

Os girinos da rã e dos sapos não possuem patas. Quando aparecem as patas, perdem a cauda e as brânquias dão lugar aos pulmões, pois já estão prontos para viver na terra. A maioria das pessoas pensa que a cauda cai, porém não é assim. Na verdade, o corpo absorve as células da cauda para ajudar a formar os músculos e os órgão internos.

A rã adulta é menor que o sapo e tem a pele lisa, enquanto que a pele do sapo é rugosa.

7) Explicar o valor econômico dos anfíbios.

Os anfíbios não causam danos ao homem. Devido à quantidade de insetos prejudiciais comido pelo sapo, costuma-se dizer que ele tem um grande valor para o agricultor. As rãs, por sua vez, são importantes pelos experimentos nos quais são usadas.

8) Onde os sapos passam o inverno ou estação seca?

Nas regiões frias, durante o inverno, os sapos hibernam sob a terra.

9) Identificar duas espécies de rãs por seu coaxar, ou imitar o som de duas espécies diferentes.

O som emitido pelas rãs touros ao coaxar é profundo e gutural e o das rãs das árvores é como o cricrilar agudo do grilo.

10) Como coaxam as rãs e os sapos? A que se deve sua estridência?

Em alguns lugares, as rãs e os sapos coaxam de boca fechada. O ruído é produzido quando o ar passa pelas cordas vocais até chegar à saída da voz A maioria tem um saco ou bola de ar debaixo do queixo, que atua como caixa de ressonância.

1) Observar um sapo no jardim ou no pântano a fim de descobrir:

a) Onde e como dormem.

b) Quando saem do seu esconderijo para se alimentar.

c) A rapidez com que se deslocam.

d) A altura e extensão do salto.

2) Incubar ovos de algum anfíbio e observá-los durante o ciclo de crescimento.

Aves

1) Citar duas características que diferenciam as aves de todas as outras criaturas.

2) Dar o nome de três aves que não voam, mencionar qual o seu regime alimentar e dar o nome do país ou continente em que cada uma delas vive.

3) Dizer o dia da semana em que as aves foram criadas. Encontrar na Bíblia os nomes de cinco aves e ser capaz de mencioná-las de cor.

4) Escrever ou apresentar oralmente três formas pelas quais o amor e propósito de Deus são demonstrados na criação das aves.

5) Fazer uma lista de trinta espécies de aves selvagens, incluindo aves de pelo menos cinco ordens diferentes, que você já observou pessoalmente, e identificou ao ar livre através da vista.

6) Fazer uma lista de cinco espécies de aves selvagens que você identificou ao ar livre, através da audição.

7) Fazer uma das atividades a seguir:

a) Montar um comedouro e fazer relatório – durante sete dias – sobre as aves que vieram até ali e foram observadas. (O alimento pode incluir sementes, frutas ou néctar).

b) Encontrar o ninho de uma ave, identificar a espécie que o construiu, descrever o ninho e seus detalhes, observá-lo durante cinco dias, e relatar o que aconteceu no ninho em cada um dos cinco dias.

Animais Domésticos

1) Distinguir entre cavalos de tração e de corrida.

2) Identificar a partir de fotos ou observação e dar a altura, peso, cor e disposição de pelo menos três dos cavalos a seguir: normando, belga, apaloosa, árabe, mangalarga e crioulo.

Conchas e Moluscos

1) O que significa o termo "molusco"?

2) Identificar em conchas, ou fotografias/figuras:

- *a) manto*
- *b) byssus*
- *c) rádula*
- *d) destrorsos*
- *e) lado dorsal*
- *f) ventral*
- *g) opérculo*
- *h) sifão*
- *i) pé*

3) Todas as conchas podem ser encontradas na praia? Onde podem ser encontradas? Que áreas do mundo oferecem maior variedade de concha?

4) Descrever o movimento da concha de um lugar para outro.

5) Como os animais que vivem em concha se protegem?

6) Como são feitas as conchas, e de que material são feitas? Mencionar o nome comum de 5 classes distintas de conchas, e ter em sua coleção uma concha de cada classe.

7) Alistar e explicar 5 utilidades das conchas para o homem. Fazer uma coleção de 20 conchas, e explicar onde cada uma é encontrada, quando foi que chegou em suas mãos e classificar cada uma.

8) Explicar os termos univalve e bivalve, em relação às conchas.

9) De onde vem as pérolas? Que lições espirituais a pérola nos ensina? (Ler Parábolas de Jesus, pp. 115-118)

10) Quais os textos bíblicos abaixo nos falam que:

- *a) As criaturas aquáticas foram criadas no quinto dia.*
- *b) A quantidade de criaturas aquáticas é inumerável.*
- *c) Os animais aquáticos perecem fora da água.*
- *d) Jó considerava os corais de grande valor.*
- *e) Salomão tinha conhecimentos sobre a vida marinha.*
- *f) Jesus usou um produto de conchas duas vezes para ensinar uma lição espiritual.*
- *g) Uma mulher de negócios vendia as famosas tintas de cor púrpura, obtida do caramujo Múrice, do Mediterrâneo.*
- *h) Paulo condenava o uso de pérolas.*
- *i) Moluscos não são apropriados para se comer.*
- *j) As doze portas da Cidade Santa são doze pérolas.*

Os textos a seguir podem ajudar: *Gên. 1:20, 21; Lev. 11:9, 10; I Reis 4:33; Jó 28:18; Salmo 104:25; Isa. 50;2; Mat.7;6; 13:45, 46; Atos 16:14; I Tim. 2:9; Apoc. 21:21.*

Árvores

1) Descrever as diferenças entre árvores e arbustos.

2) Juntar e identificar folhas típicas de 15 espécies diferentes de árvores. Coloque-as esticadas, secas e com o devido rótulo num caderno apropriado, ou em folhas de papel do mesmo tamanho.

3) Conhecer de memória seus espécimes e ser capaz de identificar espécimes semelhantes no campo.

4) Mencionar 2 exemplos de cada árvore identificada e explicar:
- *a) Para o que são usadas.*
- *b) Ambiente em que crescem.*
- *c) Alguma característica específica.*
- *d) Região geográfica onde é encontrada.*
- *e) Pessoas que a encontraram e as descreveram primeiro.*

5) Mencionar o nome comum e explicar a diferença entre duas grandes classes de árvores.

6) Descrever a importância da conservação das florestas em sua região.

7) Nomear vários exemplos de tipos de madeiras usado no seguinte:
- *a) Soalho de casas.*
- *b) Madeira compensada.*
- *c) Móveis.*
- *d) Cabo de machado.*
- *e) Estacas para cercas.*
- *f) Dormentes de estrada de ferro.*
- *g) Vigas de apoio para construções.*
- *h) Arcos e flexas.*
- *i) Ideal para acender um fogo.*
- *j) Queimam lentamente e formam uma base de brasas.*

8) Dar dois exemplos de cada uma das árvores que:
- *a) Crescem melhor em locais alagados ou úmidos.*
- *b) Crescem melhor em locais de altitude elevada, e montanhas.*

Recursos

Fontes adicionais podem ser encontradas em livros que podem ser obtidos em livraria ou na biblioteca do seu bairro/cidade.

Métodos de Teste

Demonstração de conhecimento

☺ Requisito 3

Revisar a história da criação e manter um diário durante 7 dias de suas observações na natureza, as quais, cada dia enfocam o que foi criado naquele dia.

Período de Aula: Um, e fora dos horários de aula.

Métodos de Ensino

Aplicação – Discussão

"Por meio da sua palavra o Deus Eterno fez o céus e, pela sua ordem, criou o sol, a lua e as estrelas". Salmo 33:6.

"Antes de ser criado o mundo, aquele que é a palavra já existia. Ele estava com Deus e era Deus. Assim, desde o princípio a palavra estava com Deus. Deus fez todas as coisas por meio dele, e nada do que existe foi feito sem ele. A palavra se tornou um ser humano e morou entre nós. Vimos a sua glória, cheio de amor e de verdade; foi essa a glória que ele recebeu como Filho Único do Pai". João 1:1-3, 14.

- C O M P A N H E I R O -

O objetivo desse requisito é inculcar nos juvenis uma sólida convicção de que Jesus foi e é o Criador de todas as coisa, e de que a história da Criação, encontrada em Gênesis, é essencial para a compreensão do plano de salvação. A doutrina do sábado, o descanso no sétimo dia, está intrinsicamente ligado à história da criação. Os juvenis que completarem este requisito devem ter uma compreensão da relação entre a criação e o sábado, em termos do plano da salvação.

A história de como as coisas tiveram início no Éden, é, provavelmente, a mais magnífica e extraordinária história jamais contada, igualada apenas pela história de como Jesus veio salvar àqueles que havia criado. Os juvenis deveriam ser levados a perceber a aventura e maravilha da história da criação. Ajude-os a ouvir e ver o que pode ter acontecido. Depois, certifique-se de que eles entendem que não podemos nem imaginar a perfeição e maravilha da criação.

Fale com eles sobre como podem ter sido cada um dos dias da semana da criação. Como era o planeta antes do primeiro dia? Fale sobre as trevas – escuridão completa sem qualquer fonte de luz, como a conhecemos; era como estar numa caverna com todas as luzes e lanternas apagadas – isto é escuridão! De onde veio a luz no primeiro dia da criação?

Fale a eles sobre a chegada de Jesus, a Luz do Mundo, no primeiro dia. Onde Jesus está, não pode haver trevas. Alguns dos juvenis que desejam ser *Companheiros* podem ainda ter medo do escuro. Fale a eles sobre Jesus e como ele cuida de nós quando estamos no escuro.

Por que Jesus criou o mundo? Houve uma ordem lógica na maneira como ele criou o mundo? Como eram os animais, pássaros, insetos, flores, árvores, nuvens, enfim, como era tudo naquele tempo?

Como Jesus criou o mundo e tudo que há nele? De que maneira seu poder criativo tem haver comigo e com você? Estamos além do poder do criador do universo inteiro? É claro que não, mas alguns juvenis acham que Deus está muito ocupado para preocupar-Se com eles, ou que eles não são bons o suficiente para merecerem Sua atenção. Então conte-lhes detalhadamente como Jesus criou tudo na Terra. Sabendo perfeitamente que o pecado iria chegar e estragar tudo, mesmo assim Ele tomou todas as precauções, para criar tudo perfeito aqui na Terra, em cada detalhe! Pense nisso!

Sugestões

A) Se possível, peça a um aspirante a *Companheiro* para relatar a história da criação como um testemunho do poder criador de Jesus, não apenas no mundo, mas também em sua vida. Planeje para que este testemunho seja algo especial. Pode ser apresentado na igreja, ou numa capela da escola. Mas, talvez a forma mais significativa de contar a história seria falar sobre ela ao redor de uma fogueira – num acampamento – sob um céu estrelado ou na beira da praia, com as ondas batendo na areia e demonstrando o poder do Criador.

B) Para tornar a semana da criação mais expressiva, pode-se pedir ao futuro *Companheiro* que faça um diário durante uma semana, relatando cada dia os fenômenos naturais que observa, ouve ou experimenta de alguma forma, e que ilustram cada dia da criação. Tente fazer com que os juvenis comecem seus diários no domingo, o primeiro dia da semana, para que o ápice da experiência seja no sábado, o sétimo dia da semana. Uma forma maravilhosa de melhorar este requisito, seria se, várias experiências pudessem ser planejadas para durante a semana, de forma que os juvenis aprendessem o significado daquele dia na semana da criação. Por exemplo:

Primeiro Dia: Tomar nota de todas as fontes de luz que você puder encontrar. Quantas delas são naturais, ocorrendo sem ajuda do homem? Quantas delas estavam presentes no primeiro dia da criação? Se possível, faça um passeio até uma caverna e apague todas as luzes, para que os juvenis possam experimentar a intensidade da escuridão, na ausência total de luz.

Segundo Dia: Fazer um quadro do tempo, anotando a temperatura, a direção do vento e velocidade do mesmo (se possível), e qualquer precipitação. Se possível, visitar uma estação de meteorologia ou algo seme-lhante. Tomar nota das várias formas de poluição que são observadas na água e/ou ar naquele dia.

Terceiro Dia: Conscientizar-se da época do ano, e o estado em que estão várias plantas (de acordo com as estações). Os juvenis podem recolher algumas folhas de várias árvores, identificá-las e secarem-nas para colocar em seus cadernos; ou podem fazer o mesmo com flores encontradas neste dia. Se possível, visitar uma estufa de plantas, ou jardim botânico e anotar as muitas variedades de plantas. Falar com um jardineiro, paisagista ou fazendeiro para ter alguma idéia dos vários requisitos necessários para que as plantas cresçam de maneira saudável. Se você mora em algum lugar onde há fontes de água, note que também há plantas aquáticas onde não há terra seca.

Quarto Dia: Salientar a presença da estrela que nos dá luz durante o dia, e falar sobre o estado da lua neste dia (por exemplo: lua nova, crescente, cheia, etc). Peça para os juvenis olharem para as estrelas, se visíveis, e peça-lhes para tentar contá-las. Seria muito bom se pudesse levar os futuros *Companheiros* a um planetário para que tivessem uma visão melhor das funções do sol, lua e estrelas. Observar, durante este dia, os efeitos do sol e/ou lua (por exemplo: marés, bronzeamento, evaporação da água, crescimento de plantas, e outros).

Quinto Dia: Fazer uma lista de pássaros observados, e ver quantos deles os juvenis são capazes de identificar. Ver também quantos eles são capazes de identificar pelo som. Você pode montar um comedouro de pássaros, visitar um local onde haja um comedouro, ou visitar um aviário. Anotar o que for visto. Além de identificar as aves, peça para os juvenis fazerem anotações sobre o que as mesmas estão fazendo, e dar possíveis razões para o comportamento das aves. Seria bom também observar peixes, seja em aquário público, particular, ou até mesmo numa loja de animais (pet shop). Fazer relatório das observações.

Sexto Dia: Este é um dia especial para observar e relatar a semana da criação. Não apenas todos os animais selvagens, domésticos e que se arrastam foram criados, mas também Adão e Eva. Você pode pedir aos juvenis para dividir suas observações deste dia em duas partes: (1) animais, e (2) coisas interessantes que as pessoas fazem. Tentar determinar se as coisas observadas nestes dois grupos diferentes são iguais ou semelhantes ao que tanto animais como pessoas teriam feito no sexto dia da criação.

Sétimo Dia: Como este dia foi separado, depois que Jesus terminou de criar o mundo, para que Seu povo lembrasse dEle e o quanto Ele os ama, tentar observar as maravilhas naturais que vê, e que ilustram o cuidado de Jesus por Suas criaturas. Pode ser uma mamãe gata limpando seus gatinhos, um pássaro construindo um ninho, um arco-íris, a sombra de uma árvore; pode ser uma infinidade de coisas. Certificar-se de que as observações feitas neste dia sejam especiais; tentar extrair mensagens do amor de Jesus por todos nós, a partir destas observações.

Avançado

☺ Requisito 1

Identificar e descrever doze pássaros e doze árvores.

Período da Aula: Um

- C O M P A N H E I R O -

Objetivo

O propósito deste requisito é apresentar ao *Companheiro* um passo elementar na apreciação da natureza, ou seja, a habilidade de identificar membros específicos da flora e da fauna.

Métodos de Ensino

A observação de campo é o melhor método de ensinar este requisito. Figuras e fotos devem ser uma opção secundária, quando não houver outra forma. Uma visita a um museu pode ser uma alternativa razoável. Este pode ser um excelente momento para aproveitar e completar as Especialidades de Pássaros e Árvores.

A seguir estão alguns métodos de apoio para o ensino:

1) Fazer um jogo de "identificação". Ver quem é capaz de identificar corretamente o maior número de pássaros num determinado espaço de tempo. Pode-se fazer isto usando um livro, figuras soltas ou ao ar livre.

2) Seu jogo também pode utilizar-se de slides.

3) Se possível, pode-se visitar um aviário; será muito benéfico para o ensino.

4) Para quem mora próximo de uma reserva florestal, pode-se pedir a um guarda florestal para falar aos juvenis sobre as espécies de árvores.

5) Aumentar o conhecimento e interesse dos juvenis através da identificação da casca de diferentes árvores, tipos de ninhos e ovos, e diferentes tipos de pássaros. (Mas não colecionar nenhum deles!).

6) Há também detalhes interessantes sobre a migração de pássaros, que também demonstram o grande amor e cuidado de Deus.

Métodos de Teste

Demonstração de habilidade para identificar 12 pássaros e 12 árvores.

Nota: Se uma destas duas especialidades foram selecionadas e completadas durante a realização deste requisito, isto automaticamente quer dizer que o requisito foi completado satisfatoriamente.

- C O M P A N H E I R O -

Arte de Acampar

O propósito desta seção é fazer com que o *Companheiro* continue desenvolvendo suas habilidades de viver e de segurança ao ar livre.

Foram separadas seis aulas para este curso básico, e três para o segmento avançado. O trabalho prático exigirá horas fora do trabalho de aulas.

☺ REQUISITO 1

Ser capaz de encontrar os oito pontos cardeais sem a ajuda de uma bússola.

PERÍODO DE AULA: Um

OBJETIVO

Ensinar os juvenis a usar as leis naturais para sua própria vantagem e proteção, e, talvez, as de outros.

MÉTODOS DE ENSINO

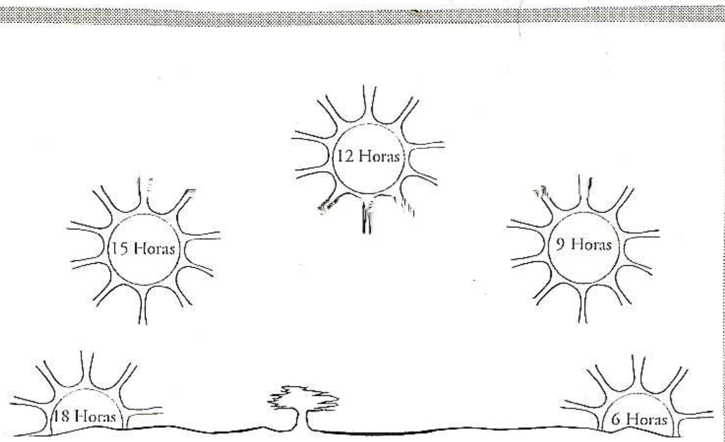
Uma variedade de idéias estão relacionadas. Você poderá dar à sua classe um conhecimento de todas elas, mas incentive-os a especializarem-se em apenas um.

Uma boa idéia pode ser convidar alguém de um Clube de montanhismo, para falar à classe. Ou, pode-se mostrar um filme (pode ser encontrado numa biblioteca), ou incentivar os juvenis a lerem livros sobre o assunto. Levar os participantes em pelo menos um exercício prático.

COMO ENCONTRAR DIREÇÕES SEM A AJUDA DE UMA BÚSSOLA

Todos nós provavelmente, em algum momento de nossa vidas, já estivemos perdidos. Com a ajuda de uma bússola, é claro, isso não precisa acontecer, porque a agulha da bússola nunca deixará de apontar o Norte. Entretanto, mesmo sem a ajuda de uma bússola, ainda é possível encontrar a direção para onde se quer ir. Durante centenas de anos, antes da descoberta da bússola, o homem foi capaz de navegar apenas seguindo o sol e a estrelas. Os desbravadores podem aprender a fazer o mesmo. Há vários métodos, alguns úteis durante o dia e outros à noite.

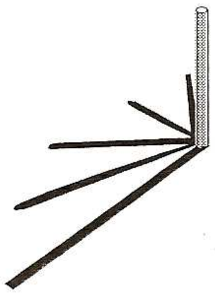
1- ENCONTRANDO AS DIREÇÕES DURANTE O DIA

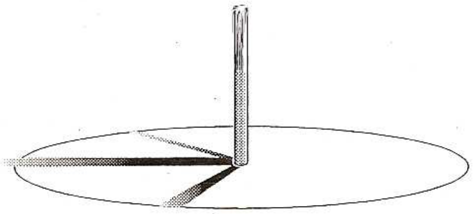


a) Através do tempo

Às 06 horas o sol está a leste
Às 09 horas o sol está a nordeste
Ao meio dia está ao norte
Às 15 horas está a noroeste
Às 18 está a oeste.

No inverno, o sol nasce após às 06 horas, e se põem antes das 18 horas em latitudes bem ao norte ou bem ao sul, mas ainda está a Leste às 06 horas e Oeste às 18 horas, embora não possa ser visto.





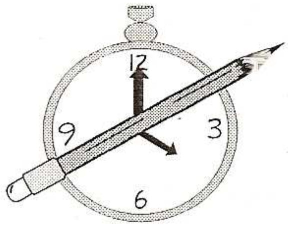
b) Através do tempo

Este método é útil apenas quando se passa muitas horas no mesmo lugar, num dia sem nuvens. Enfiar um bastão ou vara no chão e fazer uma linha na terra, no local onde está sua sombra. Repetir isto em intervalos regulares durante todo o dia.

Você notará que as linhas que foram desenhadas no chão, gradualmente diminuirão de comprimento, e depois aumentarão novamente. A linha mais curta será aquela feita quando o sol estava a pino, portanto, esta linha será a que apontará a direção mais próxima do Norte e Sul.

Se você tiver um pedaço de barbante para ajudá-lo a desenhar um círculo ao redor da vara, poderá conseguir resultados mais precisos. Amarrar uma ponta do barbante à vara presa no chão, e amarrar outra varinha na outra ponta do barbante. Usar isto para desenhar um círculo, notando primeiro onde termina a sombra. Esta sombra será o raio do círculo. De acordo com o movimento do sol a sombra deixará o círculo, tornando-se menor, e retornará ao círculo no final do dia.

Marcar o ponto no qual a sombra encontra-se com o círculo novamente, e depois fazer uma linha do centro do círculo até metade do caminho entre os dois pontos do círculo. Esta apontará para o Norte, se você estiver no Hemisfério Norte, ou Sul, se você estiver no Hemisfério Sul.



c) Através de um relógio

Se você tiver um relógio, é simples encontrar o Norte e Sul. É só apontar o número 12 na direção do sol. Colocar um lápis ou varinha deitada(o) sobre o relógio, na metade do caminho entre o número 12 e o ponteiro da horas. Isto lhe dará o Norte e o Sul. De manhã, o Sul estará à esquerda, e, de tarde, estará à direita se você estiver no Hemisfério Norte, e, é claro que apontará o Norte se você estiver no Hemisfério Sul.

2 – ENCONTRANDO AS DIREÇÕES DURANTE A NOITE

a) No Hemisfério Sul, através do Cruzeiro do Sul ou das Guardas (da Ursa Maior):
Se você seguir com os olhos na mesma direção do longo braço do Cruzeiro do Sul, numa distância de cerca de quatro vezes seu comprimento, este ponto será mais ou menos o Sul. Ou, se você imaginar uma linha estendendo-se entre as Guardas a um ponto onde esta linha se corta, você estará no Sul.

b) Através da Lua:

Quando a lua está cheia, é bem fácil encontrar o Norte com um relógio, seguindo o método de encontrar o Norte à luz do sol.

Em relação aos dias em que a lua está em outras fases, é possível encontrar vários pontos da bússola, mas apenas em determinados horários.

MÉTODOS DE TESTE

Demonstração de habilidade para encontrar as direções desejadas.

☺ REQUISITO 2

Participar de um acampamento de fim de semana. Conhecer pelo menos 6 pontos importantes em relação à seleção de um local para montar acampamento.

PERÍODO DE AULA: Um, mais as horas fora do horário de aula.

OBJETIVO

Ensinar a confiança em si mesmo e o trabalho em equipe ao ar livre, ajudando, assim, os participantes a ganharem um senso de responsabilidade.

EXPLICAÇÃO

Deus parece estar muito perto de um Desbravador quando este senta-se ao redor de uma fogueira de acampamento ou deita-se sob um céu estrelado; sendo assim, os acampamentos são uma ótima oportunidade de crescimento espiritual. Esta é uma aula, e não uma atividade do clube.

- Planejar as atividades espirituais antes de sair para o acampamento.
- Planejar para que o acampamento seja mais que um momento de recreação.
- Estar familiarizado com a área.
- Preparar a área, tanto quanto possível, uma semana antes do acampamento.

MÉTODOS DE ENSINO

A classe que está sob sua orientação deverá ser responsável pelo planejamento do programa do acampamento, bem como das refeições. Selecionar antecipadamente dois ou três locais de acampamento, e depois permitir que a classe escolha o melhor deles. O grupo deverá montar acampamento, preparar e cozinhar as refeições.

SUGESTÃO DE PROGRAMA (BÁSICO)

Sexta-feira	Chegar ao local de acampamento; montar acampamento
	Fogueira e histórias
	Culto
Sábado	Despertar e devoção pessoal
	Culto e Grupos de Oração
	Café da manhã e tarefas
	Escola Sabatina
	Caminhada (curta)
	Culto
	Almoço e tarefas
	Meditação pessoal
	Confraternização; envolver requisitos de Especialidade da Natureza
	Caminhada
	Jantar
	Por-de-sol
	Fogueira e jogos
	Culto

- C O M P A N H E I R O -

Domingo
Despertar e devoção pessoal
Culto e Grupos de Oração
Café da manhã e tarefas
Atividades: pode-se tentar os requisitos da classe de Companheiros
Pequeno Culto
Levantar acampamento e voltar para casa

Regras para Escolher um Local de Acampamento:

1) Escolher uma área onde o solo seja bem drenado.

2) Escolher área seca. Verificar o solo com muita atenção, pois, se estiver, mesmo que seja um pouco úmido, o calor de um corpo dormindo num saco de dormir trará mais umidadade da terra, que acabará passando para o saco de dormir. É claro que deve-se usar uma proteção plástica sob o saco de dormir, mesmo que o solo seja seco, pois sempre há certa quantidade de umidade no solo.

3) Se possível, ficar longe de pântanos infestados de mosquitos.

4) Nunca acampar perto da parede de um despenhadeiro ou barranco. Há o perigo de desabamentos ou pedras que podem cair. Pode-se fazer a fogueira perto de um barranco, para tirar vantagem do calor refletido na parede do mesmo.

5) Ao montar acampamento numa área cheia árvores, certificar-se de que as barracas não estão montadas embaixo de árvores com grandes galhos secos ou podres, que podem quebrar-se com o vento.

6) Escolher uma área quente. Lembrar de que tanto a água como o ar frio correm montanha abaixo, e o ar quente move-se para cima. Por causa desta lei, qual seria o melhor local para montar um acampamento: o topo de uma montanha, a encosta de uma montanha ou o sopé de uma montanha? O topo da montanha será mais quente e mais seco, e também terá brisas mais fortes para afastar mosquitos. A encosta da montanha será um pouco mais fria, mas não muito, e se houver boa ventilação, pode ser o melhor lugar. No sopé? Nunca, pois lá haverá umidade, serração, frio. Além disso, se houver chuvas fortes, o acampamento ficará encharcado.

7) Terreno de terra batida, cheio de pedras e poeira não é um bom local para acampar.

8) Montar a barraca na direção sudoeste, para que o sol da manhã a mantenha seca.

9) Se houver um vento constante, montar a barraca com a porta na direção contrária do vento.

10) É importante ter uma grande provisão de madeira seca. (Não cortar madeira verde!)

11) Selecionar uma área de acampamento onde haja bastante quantidade de água limpa e potável.

RECURSOS

Manual dos Desbravadores

MÉTODOS DE TESTE

Um diário deveria ser assinado pelo Conselheiro que participar do acampamento. O *Companheiro* deveria participar no planejamento do acampamento, e do acampamento em si.

☺ REQUISITO 3

Aprender ou revisar os nós aprendidos na classe Amigo. Atar e conhecer o uso prático dos seguintes nós: volta do escota, nó catau, nó de pescador, volta da ribeira. Aprender três amarras básicas.

- COMPANHEIRO -

Períodos de Aula: Dois

Objetivo

Ajudar o ***Companheiro*** a ter mais habilidade no manuseio das cordas, a conhecer e saber atar os nós básicos e compreender a utilidade dos mesmos.

Métodos de Ensino

Os métodos mais eficientes de ensinar como se atam nós e amarras são:

1) Demonstrar o procedimento
- *Fazer com que a classe siga o instrutor, cada um usando sua própria corda.*
- *Praticar o nó até que o Companheiro demonstre destreza em atá-lo.*

2) O uso de cordas de cores diferentes facilita o aprendizado.

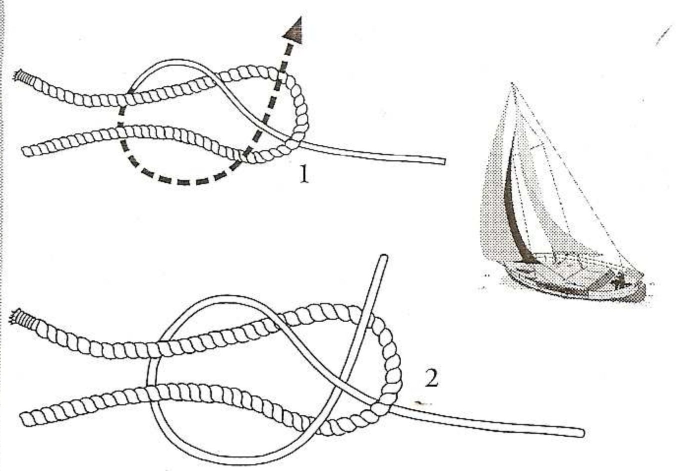
3) Se o Desbravador já começou um quadro de nós na classe Amigo, poderá acrescentar nós a este quadro. Se não começou um quadro ainda, deverá faze-lo agora.

4) Passar um dia no campo, onde os juvenis possam usar os nós por razões práticas, por exemplo: usar o nó corrediço para armar uma barraca; carregar troncos para a fogueira, usando a volta da ribeira; jogar uma corda fina para o outro lado do rio, seguida de uma corda mais grossa, usando o nó de escota; fazer vários móveis de acampamento usando as amarras básicas.

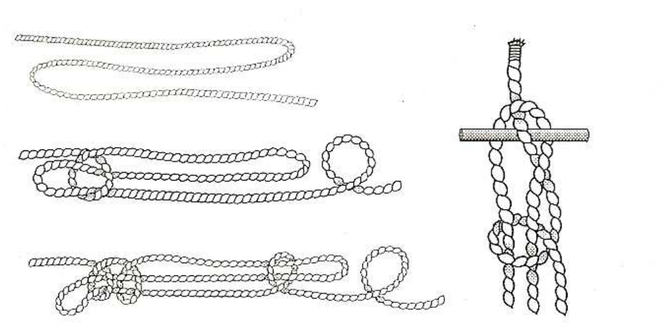
5) Este dia no campo também pode ser aproveitado para jogos e desafios envolvendo a destreza dos Companheiros.

6) Os nós devem ser usados repetidamente, para que não sejam esquecidos.

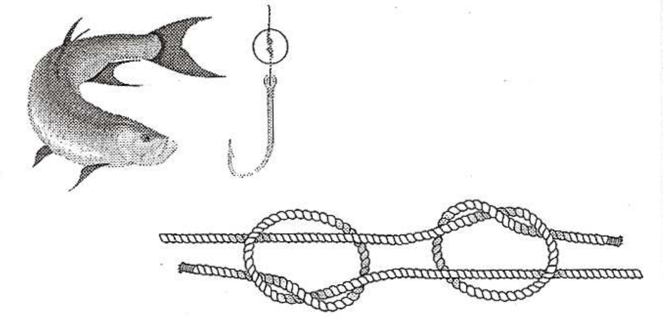
Lembre-se: *revisar estes nós continuamente, do contrário serão esquecidos.*



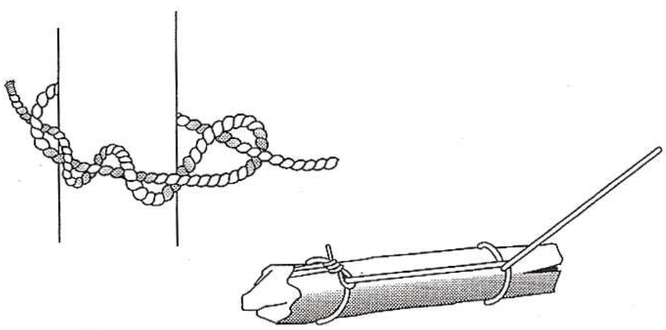
Nó de Escota - Este nó é usado para dobrar a escota à ponta inferior da vela. Também é usado para atar duas cordas de diâmetros diferentes. Por exemplo, se uma corda precisa ser jogada à cerca distância, primeiro ata-se um fio a algum tipo de peso, que em seguida é jogado. Depois usa-se este nó para amarrar o fio à corda. Este nó também é útil para esticar um lençol na parede, para fins de projeção, ou qualquer outra situação quando um pedaço de tecido precisa ser amarrado nas pontas com uma corda ou barbante.



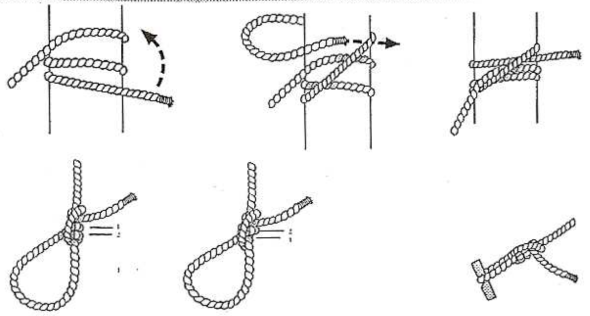
Nó Catau - Este nó é importante para esticar uma corda frouxa que esteja amarrada nas duas pontas, ou para fortalecer uma corda enfraquecida. Serve para diminuir o comprimento da corda.



Nó de Pescador - Útil para juntar qualquer corda lisa e dura, como fio de pesca de nylon. Não escorrega e é facilmente desamarrado. Colocar as duas cordas paralelas, e, em seguida, com a ponta de cada uma fazer um nó ao redor da outra. Puxar as duas bases.

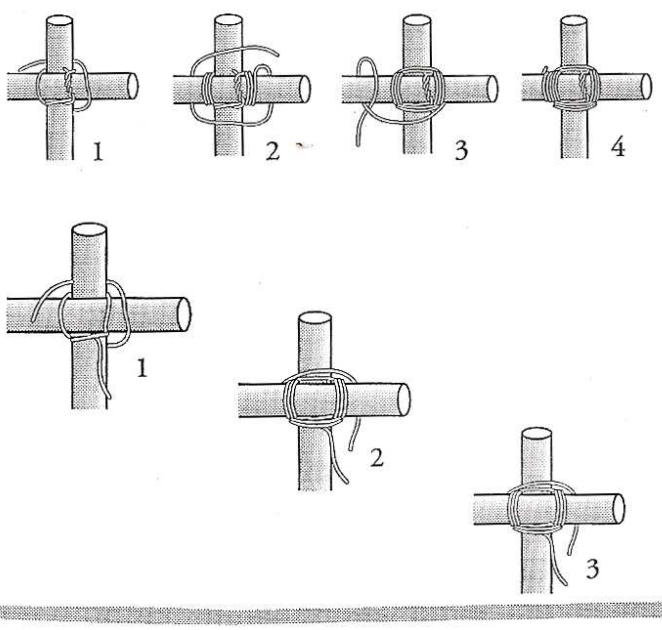


Volta da Ribeira - Usada para carregar vigas de madeira e para começar a amarra diagonal. Passar a ponta da corda ao redor da viga. Puxar pelo outro lado até juntá-la ao outro lado da corda, depois torcer ao redor de si mesma duas ou mais vezes. O peso da viga será distribuído. Quando o nó for usado para arrastar um tronco de árvore pelo chão, pelo menos meia volta deveria ser amarrada ao longo do mesmo na direção onde será carregado.

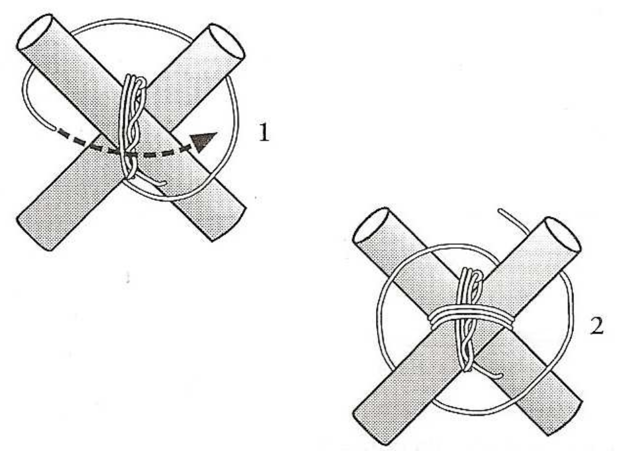


Volta Esticada - Usado para amarrar cabos às estacas de barracas. Fazer meia volta e amarrar uma segunda meia volta mais em cima da corda. Passar o outro lado da corda mais uma vez, apertando a corda numa meia volta. Se desejar, pode acrescentar uma volta ao redor da estaca.

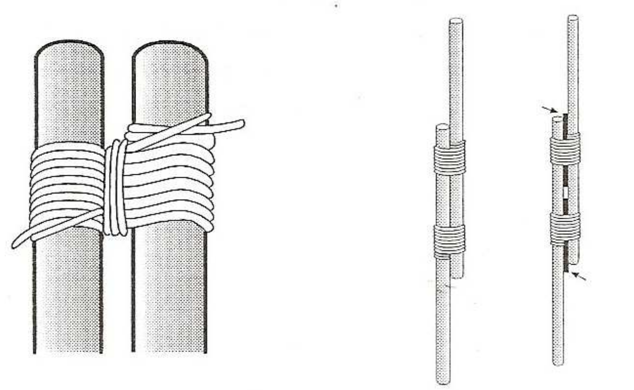
AMARRAS



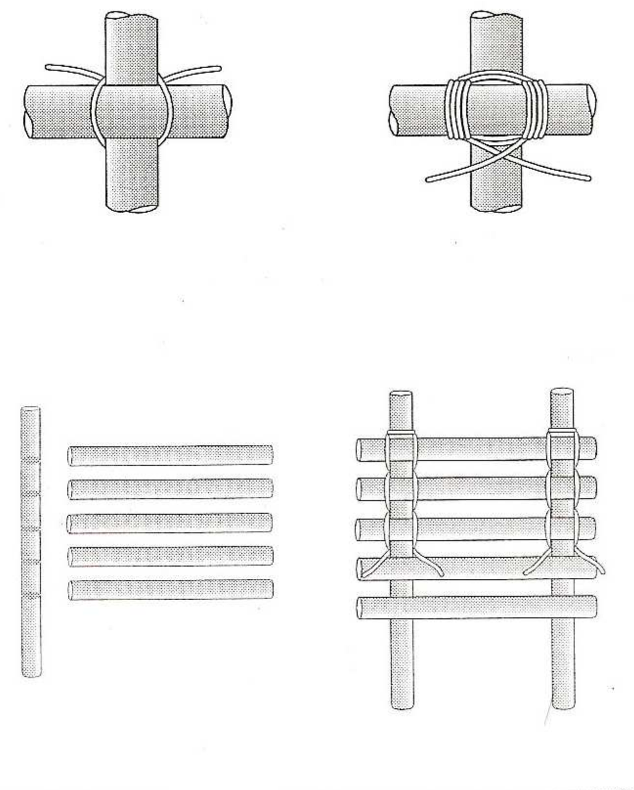
Amarra Quadrada – Esta amarra é usada sempre que hastes ou galhos são cruzados a um ângulo de 90 graus, encostadas umas às outras. Inicia-se com o nó volta do fiel ao redor da haste vertical, imediatamente abaixo de onde estará a haste que cruza esta primeira. Torcer o fim da corda ao redor da haste vertical e depois "enrolá-la" ao redor do local onde as duas se cruzam, unindo-as. Na hora de enrolar a corda vai por fora da volta anterior, e ao redor da parte em que as hastes se cruzam, e por dentro da volta anterior, ao redor da haste vertical. Depois de três ou quatro voltas para "enrolar", fazer duas voltas "Fixação" entre as hastes. Amarrá-las bem firme. Terminar com uma volta do fiel ao redor do local onde as hastes se cruzam. Lembre-se: começar com volta do fiel, enrolar três vezes, amarrar duas vezes e terminar com volta do fiel.



Amarra Diagonal – Esta é usada para juntar duas hastes que tendem a separar-se e não se tocam no local onde se cruzam. A amarra começa com um nó volta da Ribeira ao redor das duas hastes. O nó volta da Ribeira é apertado para puxar as hastes uma para perto da outra. Depois devem ser feitas três ou quatro voltas de amarras ao redor da outra forquilha. Duas voltas para apertar são feitas ao redor da amarra, no ponto onde as hastes se cruzam, e a amarra é terminada com um nó volta de Fiel ou nó Direito.



Amarra Paralela - Esta amarra é usada para unir vigas paralelas, e formar "pernas" que suportem pontes e coisas semelhantes. Colocar duas vigas ao lado uma da outra. Fazer um nó Volta de Fiel ao redor de uma delas no local apropriado, perto do topo. Juntar as duas madeiras fazendo sete ou oito voltas com a corda ao redor das duas. Fazer duas amarras ao redor das voltas entre as vigas. Finalize a corda com o Volta de Fiel ao redor da segunda viga, ou nó direito unindo as duas pontas que sobraram. Abrir as vigas. Nota: Duas amarras circulares sem as voltas do meio, podem ser usadas para juntar duas vigas para formar uma viga mais longa.



Amarra Contínua - A amarra contínua coloca pequenas hastes em ângulo reto com uma vara suporte, e é útil para fazer mesas, cadeiras, etc.

Siga estes passos para fazer a tampa da mesa.

a) Cortes hastes de madeira no tamanho desejado e afine ou desbaste as pontas. Em seguida faça entahes na vara suporte e coloque as peças na devida posição.

b) Dê o nó volta do fiel na vara suporte, no meio da corda, com o nó embaixo deixando as pontas soltas. Deve haver o mesmo comprimento da corda em cada lado da vara suporte. O amarre deve ser feito de tal maneira que o fim da corda dê um nó apertado ao sair de baixo para cima da vara suporte.

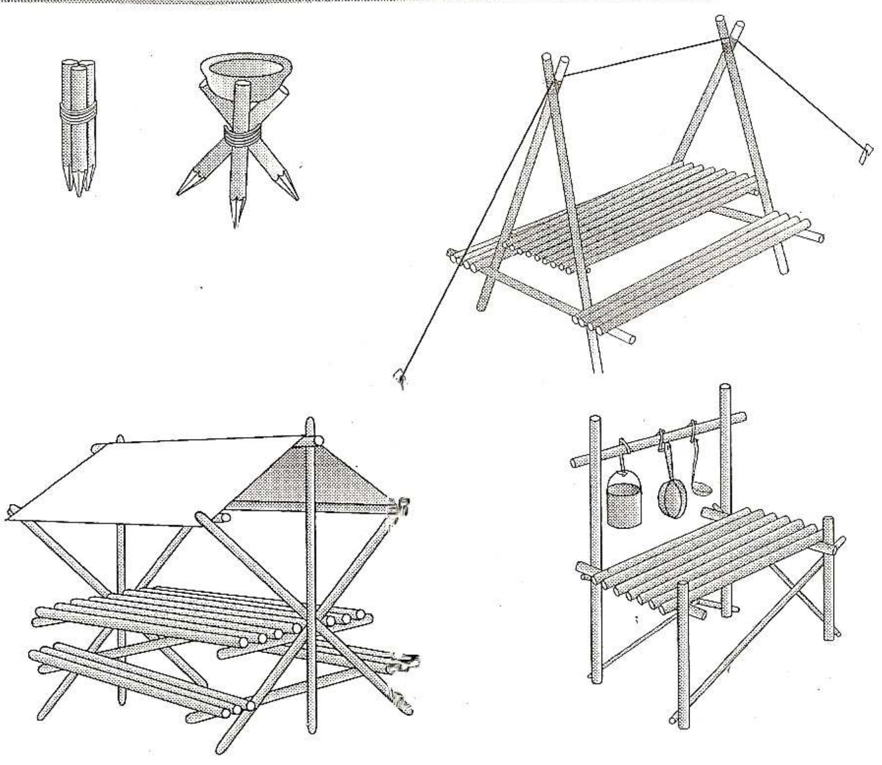
c) Com um chicote em cada mão, coloque a corda sobre uma das hastes e passe por debaixo da vara suporte.

d) Cruze a corda fazendo um "X". Amarra a corda firmemente.

e) Puxe para cima sobre a segunda haste. Repita este procedimento até que todas as hastes te-nham sido colocadas.

f) Termine com o nó direito.

MÓVEIS DE ACAMPAMENTO



Com as técnicas que você acabou de aprender em amarras, tente fazer os seguintes móveis de acampamento. Se os materiais forem escassos, estes modelos poderão ser feitos em miniatura.

☺ REQUISITO 4

Passar na prova de Primeiros Socorros do curso *Companheiro*.

OBJETIVO

Ensinar ao *Companheiro* conhecimento e habilidade básicos em áreas específicas dos primeiros socorros.

EXPLICAÇÃO

O material para ensinar estas aulas foram retirados do manual da cruz vermelha. O uso de profissionais para lecionar este assunto não é obrigatório, mas preferível. Não hesite em pedir a ajuda de organizações da comunidade que lidam com saúde e primeiro socorros.

MÉTODOS DE ENSINO

A comunicação adequada dos princípios dos Primeiros Socorros, é alcançada, de maneira mais bem sucedida, através de:

1) Palestras
2) Observação
3) Demonstração
4) Participação

O instrutor também poderá usar filmes, testes e dramatizações de situações de emergência.

PRIMEIROS SOCORROS

Primeiros socorros são os cuidados de emergência prestados num primeiro momento a doentes ou feridos. Os objetivos dos primeiros socorros são:

1) Preservar a vida

2) Promover a recuperação

3) Prevenir que a doença ou ferimento piore

AS REGRAS DOS PRIMEIROS SOCORROS

PERIGO Verificar, com urgência, a situação, e tentar evitar quaisquer perigos a si mesmo, aos observadores e à vítima.

A-B-C-D DA VIDA As prioridades do atendimento de Primeiros Socorros incluem a constante verificação de:

A - **Vias Aéreas, e coluna cervical** – desbloquear; inclinar a cabeça para trás, se necessário
B - **Respiração** – restaurá-la, se necessário
C - **Circulação** – verificar pulso, controlar hemorragias e controle de choque
D - **Grau de consciência** – observar a causa, tratar

NUNCA deixe uma pessoa inconsciente sozinha – coloque-a em posição de coma, e verifique o pulso e a respiração regularmente.

CHAME ajuda médica quando necessário.

EXAMINE o paciente em busca de outros ferimentos, e trate de acordo com a gravidade do caso.

TRANQÜILIZE a vítima, toque-a ou mude-a de posição com cuidado, e faça os devidos arranjos para mandar o paciente para o hospital, para casa, etc.

AQUELE QUE PRESTA OS PRIMEIROS SOCORROS DEVER SER CAPAZ DE VERIFICAR:

1) **História**	*A história por trás do acidente ou doença*
2) **Sinais**	*Diferenças do normal devem ser notadas: palidez, pulso, etc.*
3) **Sintomas**	*Sensações descritas pelo paciente: sede, dor, náusea*
4) **Diagnóstico**	*Tomar decisão sobre o que há de errado como paciente.*
5) **Tratamento**	*Decidir as prioridades, agir com rapidez.*

AQUELE QUE PRESTA OS PRIMEIROS SOCORROS DEVE SABER COMO:

1) *Tirar o pulso nas artérias radial e carótida.*

2) *Medir o ritmo da respiração.*

3) *Tirar a temperatura do paciente.*



	Pulso	Ritmo Respiração	Temperatura
Adultos	*60-80/min*	*12-15/min*	*36.9 C*
Crianças	*100/min*	*15-20/min*	*36.9 C*
Bebês	*120/min*	*20-25/min*	*36.9 C*

Estojo de Primeiros Socorros

Evite equipamentos e tratamentos sofisticados. Lembre-se que são os "primeiros" socorros. Acrescentar à esta lista básica aquilo que é pertinente à localidade onde vive:

- 1 tesoura cirúrgica, com uma ponta arredondada.
- 1 pinça. Para remover lascas (de madeira, pedra, etc) e lidar com curativos.
- Band-aids, alfinetes de segurança, algodão.
- Anti-sépticos. Não use sem diluir. 1 colher de chá para 300 ml de água.
- 1 rolo de atadura grossa (para enfaixar a canela, por exemplo), de 2,5 cm de largura.
- Ataduras – 4 triangulares (suficiente para maior parte das emergências) ataduras de 2 x 25 mm; ataduras de 2 x 50 mm; ataduras de 2 x 75 mm; atadura de crepe, de 2 x 75 mm ou 100 mm.
- Colírio. Útil para os casos de substâncias químicas, fumaça, etc.
- Curativos que não sejam autocolantes, de tule ou micro-poros. Em embalagens individuais.
- Xarope de Ipecacuanha.
- Álcool metilado.
- 1 pacote de quadrados de 5 cm c 5 cm de gaze esterilizada.
- Loção de calamina.

Tratamento em Caso de Choque *Atualmente chamado Colapso Circulatório*

Este termo refere-se a uma condição presente em muitas emergências médicas. É um estado de colapso com redução do volume de sangue que circula pelo cérebro e coração.

O choque é causado pela perda de fluídos do corpo através de sangramentos, queimaduras, vômitos ou diarréias, ataque do coração e envenenamento, reação nervosa e infecção.

É reconhecido pela pele fria e úmida, pulso rápido mas débil, respiração rápida e curta, e, finalmente, inconsciência. O paciente muitas vezes sente tontura, vertigem, náusea, e, talvez, sede.

O melhor é tratar a causa, bem como seguir as seguintes orientações:

Descanso Deite o paciente, deixando as pernas ligeiramente elevadas.

Ar Verificar se há suficiente ar. Afrouxe a roupa ao redor do pescoço, peito e cintura.

Calor Não deixe que o corpo fique quente demais.

Contusões

Uma contusão é uma pequena hemorragia dentro dos tecidos. Pode ser reconhecida pela dor, inchaço, descoloração e sensibilidade. O melhor tratamento é a elevação, aplicação de uma pomada específica, e, em seguida, a aplicação de uma atadura firme. Para reduzir o inchaço, a pomada deve ser aplicada durante 20 minutos. Bolsas de gelo, de água e de gel podem ser usadas também, se aplicadas corretamente.

Ferimentos e Machucados

Um ferimento é uma abertura na pele que permite a entrada de germes ou prejudica os tecidos mais internos.

Cortes, de quaisquer tipo, são melhor tratados seguindo-se o procedimento abaixo:
- Limpar a área ao redor do corte, e aplicar um quantidade pequena de anti-séptico.
- Cobrir o ferimento com um curativo esterilizado, se houver.
- Se há objetos encravados na pele, não removê-los aplicar um curativo ao redor do(s) mesmo(s).
- Usar gaze sobre o ferimento, e nunca algodão ou bandagem de algodão.
- Se parecer necessário que sejam dados pontos (sutura), isto deve ser feito o mais rápido possível.

Deve-se buscar conselho médico com respeito à injeções anti-tetânicas.

Sangramentos

O sangramento (hemorragia) é a perda de sangue da circulação, causando uma pressão sanguínea mais baixa (pulso fraco) e uma provisão reduzida de oxigênio.

O sangue pode ser perdido interna ou externamente.

Hemorragia externas podem ser provenientes das artérias (geralmente sangue vermelho vivo, que sai jorrando), veias (geralmente um vermelho mais escuro, sai jorrando) e capilares (como num arranhão, esvai como uma transpiração).

Tratamento: Agir rapidamente, já que a perda de sangue agrava o choque. Parar a hemorragia usando pressão direta sobre o ferimento. Colocar curativos e elevar a parte afetada. Se a hemorragia persistir após a aplicação de curativo e atadura, acrescentar outro curativo e enrolar atadura de forma bem firme sobre o local. Estas medidas geralmente serão suficientes. Se o paciente descansar, isto ajudará a diminuir a pressão sanguínea. Não mexa em coágulos.

Hemorragias internas geralmente apresentam os mesmos sinais do choque, além dos seguintes sintomas:
- Muita sede, o paciente fica irrequieto e sente falta de ar.
- Sangue vermelho vivo saindo na tosse, indicando hemorragia no pulmão.
- Sangue vomitado à semelhança de grãos de café, indicando hemorragia na área do estômago.
- Fazer com que o paciente descanse, e chamar ajuda médica urgente.

Controle de Hemorragias/Sangramentos em Áreas Específicas

Sangramento do nariz - Pode ser sério se não for estancado imediatamente.

Sentar o paciente com a cabeça levemente inclinada para frente. Afrouxar roupas ao redor do pescoço, peito e cintura. Instruir o paciente a não assoar o nariz. Instruir o paciente a respirar pela boca. Aplicar pressão à lateral da narina pelo menos durante 10 minutos. Aplicar bolsas de gelo (ou gel gelado), ou toalhas molhadas ao pescoço, testa e em cima do nariz.

Sangramento do alvéolo do dente – Colocar um curativo de gaze (não de algodão) sobre o alvéolo e pedir para o paciente morder para segurá-lo firme no lugar.

Sangramento da palma da mão.
- Colocar um curativo na mão.
- Pedir ao paciente para fechar a mão com força.
- Enfaixar o punho fechado.
- Elevar a mão e fazer com que o paciente descanse.

Nota: O término da Especialidade de Primeiros Socorros, Nível Básico, será satisfatório para este requisito. Para verificar os requisitos daquela especialidade, verificar o Manual de Especialidade dos Desbravadores.

- C O M P A N H E I R O -

MÉTODOS DE TESTE

O instrutor aplicará uma prova. O Curso de Primeiros Socorros da classe de ***Companheiros*** não é uma Especialidade de Primeiros Socorros completa, nem dá qualquer certificado.

AVANÇADO

☺ REQUISITO 1

Construir cinco tipos de fogueiras, descrever o uso de cada uma. Discutir as regras de segurança para acender uma fogueira.

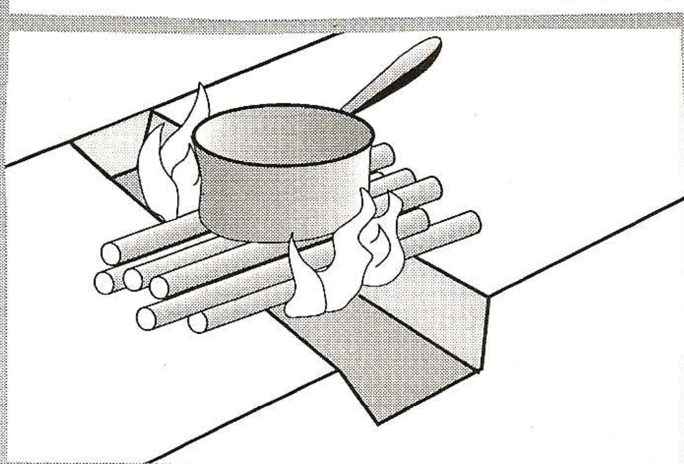
PERÍODO DE AULA: Um

OBJETIVO

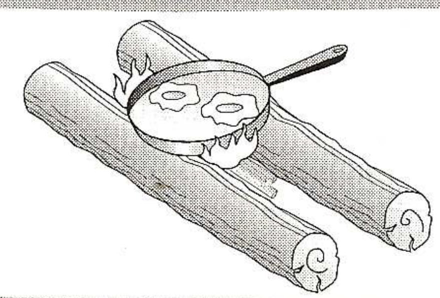
1) Ensinar o uso do fogo para benefício da pessoa, como, por exemplo, calor, proteção e preparação de alimentos.

2) Ensinar que o fogo pode ser um amigo, bem como um inimigo.

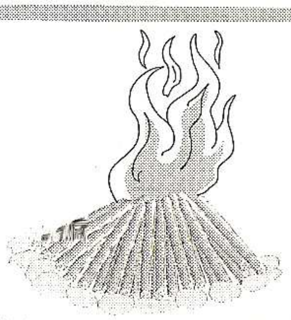
1) TIPOS DE FOGUEIRAS



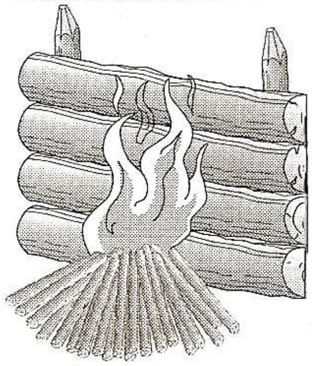
Trincheira – Cavar uma trincheira de cerca de 13 cm de largura, começando a inclinar a partir do nível do chão na direção de onde vem o vento (barlavento), e chegando a 13 cm de largura e 17-22 cm de profundidade na direção para onde vai o vento (sotavento). Colocar cinco ou seis galhos sobre a vala, para colocar as panelas. Estes galhos deveriam estar molhados, ou deveriam ser verdes. A fogueira tipo trincheira é boa para locais com muito vento, ou área em que há perigo de fazer fogo. Mas enche de água rapidamente quando chove.



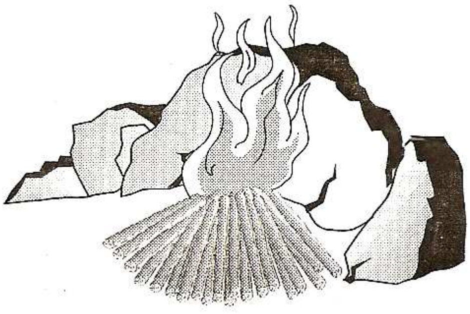
Caçador – Usar dois troncos verdes, que queimem lentamente, para servir de base. Colocá-los paralelamente, para que o vento sopre por entre os mesmos. Os troncos deveriam estar separados de 33 a 35 centímetros de um lado, e perto o suficiente, do outro lado, para que caiba uma panela pequena em cima. (Pode-se substituir os troncos verdes por pedras).



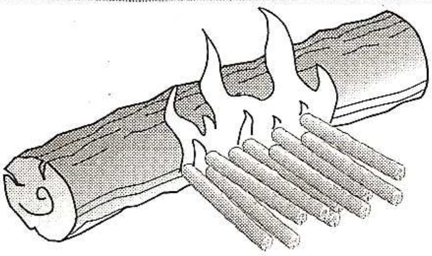
Indígena – Começar formando um tipo de tenda de índio. Acrescentar galhos de forma a cruzá-los sobre o "cone". Esta fogueira é simples e rápida. Proporciona boa ventilação e brasas que duram bastante tempo.



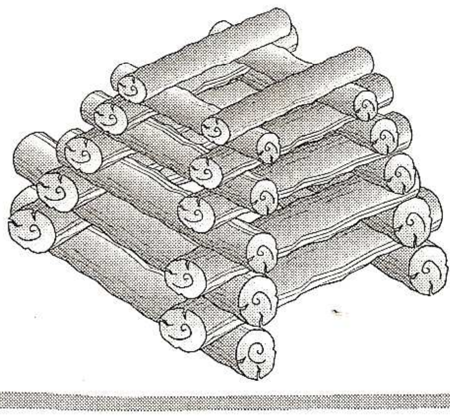
Troncos Refletores – Usar troncos verdes para fazer uma parede refletora. Fechar as arestas com barro. Construir a fogueira no sentido barlavento do refletor, para que a fumaça seja levada para o lado contrário de onde você está. Para cozinhar, faça uma base de brasas e coloque a panela em cima.



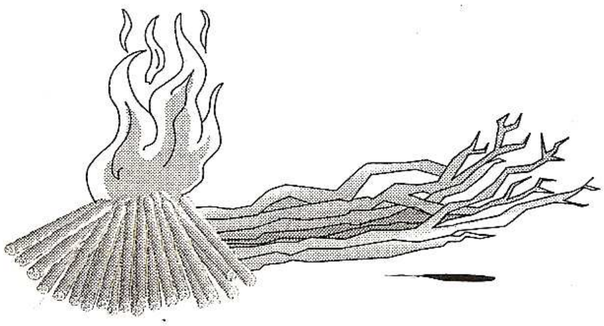
Pedra Refletora – É uma boa fogueira para aquecer. As pedras continuam irradiando calor mesmo depois do fogo apagar-se. Para refletir melhor, colocar as pedras em três lados do fogo. Ou faça a fogueira ao lado do sopé de um penhasco ou rochedo.



Transfogueiro – Uma fogueira aconchegante, para poucos acampantes; também é boa para aquecimento. Usar uma tora de lenha grande, ou pedra grande, para servir de fundo para a fogueira. Apoiar vários gravetos de fogo contra a lateral do tronco.



Fogo do Conselho – O melhor tipo de fogo para que um grupo grande possa sentar-se ao redor do mesmo. Montar a fogueira imitando um cabana, mas sólida – sem o meio vazio. Colocar os gravetos que queimam rápido no topo. Atear fogo nas madeiras perto do topo. Esta fogueira pode ser grande ou pequena, dependendo do tamanho do grupo.



Fogueira de Galhos – Cortar galhos do tamanho que lhe for conveniente, e colocá-los paralelos. Uma fogueira de galhos paralelos pega fogo mais rápido, e aquece mais rapidamente também. Começar com um pequeno fogo tipo Indígena, do lado do barlavento. Não fazer uma pilha grande demais de galhos, e não fazer este tipo de fogueira em dias de vento.

2) REGRAS DE SEGURANÇA

a) *Verificar sempre, com os funcionários dos parques ou responsáveis pelas áreas onde planeja acampar, os regulamentos sobre o uso de fogo. Em diferentes partes do país, os regulamentos diferem, e o equipamento necessário irá variar de acordo com estes regulamentos. Alguns parques nacionais exigem autorização para fazer fogueiras. Nestes casos, você terá que conseguir uma.*

b) *Toda vez que for acender um fogo, tirar as folhas e outros materiais que possam espalhar o fogo numa área de pelo menos 3 metros de diâmetro.*

c) *Mesmo que na área onde se vai acampar não há nenhuma regulamentação sobre equipamentos e ferramentas necessários no caso de uma emergência, deve-se ter sempre à mão pelo menos uma pá ou qualquer outra ferramenta para cavar, antes de acender uma fogueira.*

d) *Nunca fazer uma fogueira sob os galhos de um árvore baixa.*

e) *Manter a fogueira pequena. Uma fogueira muito grande não faz nada além de empurrá-lo para longe dela.*

f) *Não brincar nunca com fogo, como, por exemplo, fazer tochas e sair balançando-as, ou mexer no fogo de forma que as brasas quentes sejam carregadas pelo vento para uma área que pode pegar fogo.*

g) *Quando terminar de usar o fogo, ou quando ninguém mais estiver sentado ao redor de uma fogueira, apague o fogo. Uma fogueira não se apaga até que você tenha certeza de que a última centelha tenha sido encharcada com água. Borrife água no fogo, não jogue água em quantidade. Depois mexa nas brasas e borrife um pouco mais de água, repetindo esta operação até que as brasas estejam bem molhadas. Os índios não consideravam que um fogo estava apagado até que pudessem colocar as mãos sobre as brasas. Se não achavam mais fogo, colocavam dois gravetos secos em cruz sobre o local onde o fogo estivera aceso, indicando que o fogo estava apagado quando saíram dali. Esta é uma boa regra para os desbravadores.*

h) *Nunca abandonar uma fogueira acesa.*

i) *Nunca fazer uma fogueira em dia de muito vento.*

MÉTODO DE ENSINO

Selecionar tipos de fogueiras que deseja ensinar, e demonstrar ao ar livre. Fazer com que os *Companheiros* pratiquem acendendo suas próprias fogueiras.

MÉTODOS DE TESTE

Discussão e Participação

☺ REQUISITO 2

Cozinhar uma refeição, em acampamento, sem utensílio de cozinha.

PERÍODO DE AULA: Um

MÉTODOS DE ENSINO

Nem mesmo papel alumínio pode ser usado. Abaixo estão algumas instruções de como e o que cozinhar. Este é um requisito divertido para todos.

REFEIÇÕES SEM UTENSÍLIO DE COSINHA

Batatas - Levar duas ou mais batatas. Juntar lenha para o fogo. Cavar um buraco raso na terra, um pouco mais fundo que o tamanho de suas batatas. Se possível, forrar o fundo do buraco com pedras chatas. Acender o fogo no buraco, e mantê-lo aceso durante meia hora. Depois empurrar o fogo para o lado com um graveto, colocar as batatas no buraco, cobri-las com uma camada de terra ou folhas verdes, e empurrar o fogo de volta sobre as batatas. Colocar mais madeiras e manter o fogo aceso por cerca de uma hora, ou mais. Verificar as batatas espetando-as, para ver se já estão assadas. Quando o palito ou faca usado para espetar entrar com facilidade, as batatas estão prontas.

Espetinho – Fazer um espeto com um graveto reto, do comprimento de seu cotovelo aos dedos da mão, e do diâmetro de um lápis. Apontar a ponta do espeto até ficar pontiagudo. Descascar uma cebola, cortá-la de comprido no meio, e separar as camadas. Enfiar a cebola no espeto, alternadamente com pequenos tomates, pedaços de bife de glúten, fatias de pepino ou pedaços de pimentão. Deixar assar perto do fogo, virando o espeto com freqüência.

Vegetais na Terra - Cenoura, beterraba, nabo e cebola podem ser assados no fogo da mesma forma como as batatas, mantendo o fogo aceso de cinqüenta minutos a uma hora. Pode-se fazer tomates e maçãs assados da mesma forma, se os mesmos forem forrados em grandes folhas verdes, e estas amarradas ao redor dos frutos com a casca verde de um galho. O milho pode ser assado da mesma forma em sua própria palha. Tire apenas os cabelos antes. Pode-se também colocar o milho na água – com palha e tudo – cozinhá-lo em brasas quentes, durante cerca de oito minutos, virando-os ocasionalmente. Ou, ainda, tirar a palha do milho, colocar a espiga num espeto e segurá-lo sobre as brasas, girando lentamente. Banana assada, de sobremesa: juntar as brasas sobre as bananas. Assar até que a casca fique toda queimada. Tirar cascas, passar manteiga e comer.

Pão de Acampamento – Levar um saco de farinha feito de musselina. Neste saco, coloque uma mistura de uma xícara de farinha, uma colher de chá de sal, e uma colher de chá de margarina. Para fazer a massa, faça um buraco na mistura de farinha, dentro do saco, e coloque um copo de água. Com um graveto, mexa a água, misturando a farinha, até que tudo esteja uma massa bem dura, que fica grudada ao graveto.

Pão na Brasa – A maneira mais fácil de assar o pão é amassar a massa fazendo um pão de cerca de 2 cm de largura. Juntar carvão e brasas para um lado, e colocar o pão diretamente no local onde estava o fogo. Cobrir com cinza, e em seguida colocar o fogo de volta por cima da massa. Depois de cerca de 10 minutos, testar se está assado, enfiando a ponta de um capim sobre o pão. Se voltar seco, é porque o pão está pronto.

Espiral – Cortar um graveto longo e reto como o usado para fazer o Espetinho, mas do diâmetro de dois dedos. Fazer pontas dos dois lados. Tirar a casca, e secá-lo sobre o fogo durante pouco tempo. Depois passar um pouco de gordura (manteiga, margarina). Amassar a massa de pão no formato de uma lingüiça, com dois dedos de largura e um dedo de grossura. Torcer esta lingüiça como se fosse uma espiral ao redor do espeto. Enfiar o espeto na terra em diagonal, sobre as brasas. Girar o espeto para assar por igual, e trocar o lado que fica espetado na terra, até que o Espiral esteja de uma coloração marrom claro. Verifique se está pronto da mesma forma como fez com o pão na brasa.

Ovos em Camadas de Cebola ou Laranja. As camadas da cebola são ótimos recipientes para cozinhar ovos. Corte uma cebola grande na metade,e retire uma "concha"de três camadas. Quebre o ovo nesta "concha", e coloque-a na brasa.Quando pronto, tire a camada de fora da cebola.

Delícia de Ovos. Esta é uma boa forma de fazer ovos rapidamente. Com a ponta de uma faca, corte um buraco pequeno em cada lado do ovo (em cima e em baixo). Enfie a ponta de um capim nos buracos. Colocar em forquilhas, sobre o fogo. Cozinhar por 10 minutos.

Caçarola de Acampantes. Fazer um buraco no chão de meio metro quadrado de profundidade. Fazer uma fogueira de gravetos cruzados numa plataforma de madeira colocada sobre o buraco. Na terceira camada de gravetos, colocar uma camada de pedras, do tamanho de meio tijolo. Acender e manter o fogo forte durante mais ou menos uma hora, até que as pedras estejam quase incandescentes e tenham caído no buraco. Em seguida, rapidamente retirar os pedaços de madeira que ainda estão queimando e arrumar as pedras e brasas no fundo do buraco. Jogar folhas de legumes, folhas de árvores que tenham sabor agradável, umedecidas com água. Colocar sobre as folhas uma lata de proteína para cada 4 acampantes e, para cada acampante uma batata, uma batata doce, uma cenoura, duas espigas de milho, uma banana verde, e, para sobremesa, uma maçã. Cobrir com mais folhas, e depois fechar o buraco, com um saco de estopa ou de juta molhado. Enterrar completamente com terra, para que nenhum vapor escape. Depois de mais ou menos 2 horas, desenterrar tudo cuidadosamente. Servir e observar como desaparece rápido!

Cozinhar em Pedra Chata – Ótimas refeições para piqueniques podem ser preparadas desta forma. Uma pedra chata deveria ser cuidadosamente selecionada e colocada sobre 4 pedras fundamentais. Deveria ser escovada, lavada e seca antes de ser exposta a qualquer calor. Um fogo estável deve ser acendido e mantido tanto quanto a possível na mesma temperatura. Pode se fazer ovos e pequenos bolos de chapa ao mesmo tempo. Pode se usar um pouco de margarina para untar a "chapa".

☺ REQUISITO 3

Preparar um quadro de nós com, pelo menos, 15 diferentes nós.

PERÍODO DE AULA: Um

Um bom quadro de nós deveria ter pelo menos 1 metro quadrado e 1,5 cm de espessura. O compensado de madeira é um bom material para usar neste tipo de projeto.

Pedir a cada participante para fazer seu próprio quadro. Cortar um quadro perfeito, lixar e fazer todas as legendas queimando a madeira; acabamento pode ser como ele ou ela desejar.

Incentivar os participantes a completarem a especialidade Nós, que envolve 25 diferentes tipos de nós.

- C O M P A N H E I R O -

Enriquecendo seu estilo de Vida

☺ REQUISITO 1

Completar uma especialidade da área de artes e Habilidades Manuais, que ainda não tiver sido feita antes.

OBJETIVO

Ampliar os interesses dos *Companheiros* e desenvolver técnicas personalizadas, que lhes darão um senso de realização.

MÉTODO DE ENSINO

Os requisitos para todas as especialidades podem ser encontrados no Manual de Especialidade dos Desbravadores. Anotações sobre especialidades específicas podem ser conseguidas com o Departamento de Jovens de sua Associação.

Tornar o ensino dessas especialidades o mais interessante possível. Se possível, visitar um local onde aquela atividade é praticada, ou convidar um especialista para vir falar ao grupo.

RECURSOS

Uma biblioteca terá todos os livros sobre os muitos assuntos que você pode desejar estudar.

MÉTODO DE TESTE

O instrutor deve estar plenamente seguro de que o indivíduo cumpriu todos os requisitos exigidos pela especialidade. O líder deveria mandar uma lista de candidatos bem sucedidos ao Departamento de Jovens de sua associação, que emitirá os Certificados de Especialidades.

Os requisitos de especialidades que sejam correlatos a trabalhos escolares podem ser aceitos se o juvenil obtiver um carta assinada pela escola, atestando que os cumpriu a contento.

AVANÇADO

☺ REQUISITO 1

Completar uma especialidade em Artes e Habilidadesd Manuais, profissões, artes domésticas ou atividades agrícolas, que ainda não tenha feito antes.

OBJETIVO

Ampliar os interesses dos *Companheiros*, bem como suas habilidades nestas áreas, que são

consideradas úteis e práticas, ou que tenha a ver com as necessidades básicas da vida.

MÉTODO DE ENSINO

Os requisitos para todas as especialidades podem ser encontradas no Manual de Especialidades dos Desbravadores. Anotações sobre especialidades específicas podem ser conseguidas com o Departamento de Jovens de sua Associação.

Tornar o ensino dessas especialidades o mais interessante possível. Se possível, visitar um local onde aquela atividade é praticada, ou convidar um especialista para vir falar ao grupo.

Aqui terminam os requisitos para a Classe de Companheiros.